SX914

Proiettore digitale

Manuale Utente

Sommario

Importanti istruzioni sulla sicurezza 3

Introduzione 8

Caratteristiche del proiettore 8
Contenuto della confezione 9
Vista dall'esterno del proiettore 10
Comandi e funzioni 11

Collocazione del proiettore 15

Scelta della posizione 15
Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata 16

Collegamento 18

Collegamento di dispositivi di sorgente video 19
Riproduzione dei suoni con il proiettore 19

Funzionamento 21

Avvio del proiettore 21
Regolazione dell'immagine proiettata 22
Utilizzo dei menu 24
Protezione del proiettore 25
Commutazione del segnale di input 27
Ingrandire e cercare dettagli 28
Selezione del rapporto 29
Ottimizzazione dell'immagine 31
Impostazione del timer presentazione 34
Operazioni di selezione pagina remota 36
Blocco dell'immagine 36
Immagine nascosta 36
Blocco dei tasti di comando 36
Funzionamento del proiettore ad altitudini elevate 37
Regolazione dell'audio 37
Utilizzo della correzione del trapezio 38
Utilizzo del modello didattico 39
Spegnimento del proiettore 40
Spegnimento diretto 40
Funzionamento dei menu 41

Manutenzione 52

Manutenzione del proiettore 52
Informazioni sulla lampada 53

Risoluzione dei problemi . 59

Specifiche tecniche 60

Specifiche del proiettore 60
Dimensioni 61
Installazione a soffitto 61
Tabella dei tempi 62

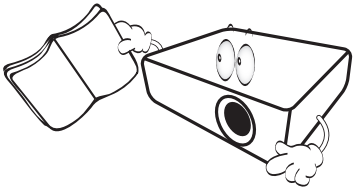
Garanzia e informazioni sul copyright 66

Importanti istruzioni sulla sicurezza

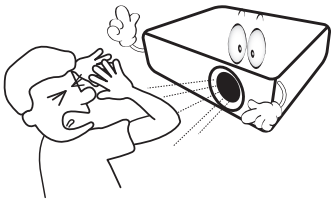
Il vostra proiettore è stato progettato e sottoposto a test per soddisfare i più recenti standard di sicurezza previsti per le apparecchiature informatiche. Tuttavia, per un utilizzo sicuro del prodotto, è importante seguire le istruzioni riportate nel presente manuale e indicate sul prodotto stesso.

Istruzioni sulla sicurezza

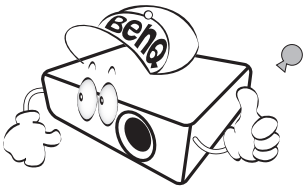
1. **Leggere il presente manuale prima di utilizzare il proiettore.** Conservarlo per poterlo consultare in seguito.



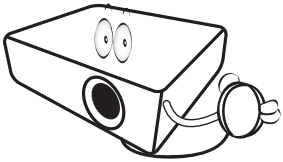
2. **Durante l'uso, non guardare direttamente nell'obiettivo del proiettore.** L'intenso raggio luminoso potrebbe provocare danni alla vista.



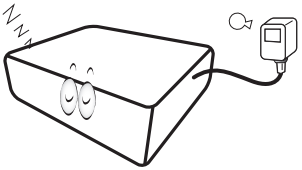
3. **Per la manutenzione rivolgersi a personale tecnico qualificato.**



4. **Aprire sempre l'otturatore dell'obiettivo (se presente) o rimuovere il coperchio dell'obiettivo (se presente) quando la lampada del proiettore è accesa.**

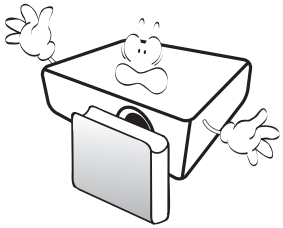


5. In alcuni Paesi, la tensione di linea NON è stabile. Questo proiettore è stato progettato per funzionare conformemente agli standard di sicurezza a una tensione compresa tra 100 e 240 VCA; tuttavia, potrebbero verificarsi guasti in caso di interruzioni o variazioni di tensione di ±10 volt. **Nelle zone soggette a variazioni o cadute di tensione, si consiglia di collegare il proiettore tramite uno stabilizzatore di tensione, un limitatore di sovratensione o un gruppo di continuità (UPS).**

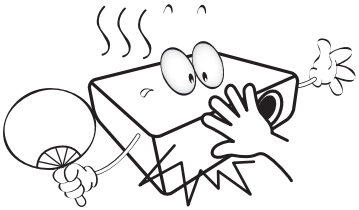


Istruzioni sulla sicurezza (Continua)

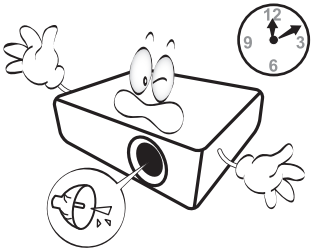
6. Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino, si deformino o che si sviluppino incendi. Per spegnere temporaneamente la lampada, premere **ECO BLANK** sul proiettore o sul telecomando.



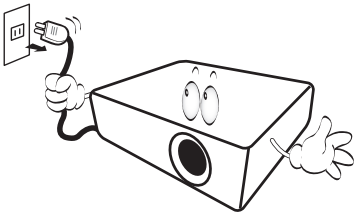
7. Durante il funzionamento dell'apparecchio, la lampada raggiunge temperature elevate. Lasciare raffreddare il proiettore per circa 45 minuti prima di rimuovere il complesso lampada per la sostituzione.



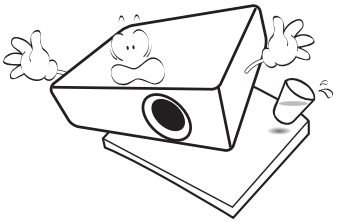
8. Non utilizzare lampade oltre il periodo di durata nominale. Un utilizzo eccessivo della lampada oltre il periodo nominale potrebbe causare, in rari casi, il danneggiamento della stessa.



9. Non sostituire il complesso lampada o qualsiasi altro componente elettronico quando il proiettore è collegato alla presa di alimentazione.



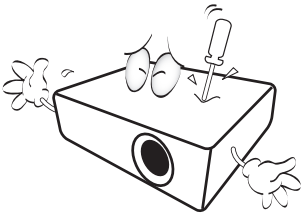
10. Non collocare il prodotto su tavoli, sostegni o carrelli non stabili. Il prodotto potrebbe cadere e riportare seri danni.



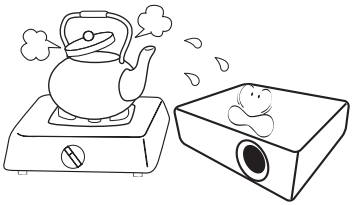
Istruzioni sulla sicurezza (Continua)

11. Non tentare di smontare il proiettore. L'alta tensione presente all'interno del dispositivo potrebbe essere letale in caso si venisse a contatto con parti scoperte. L'unica parte riparabile dall'utente è la lampada, dotata di un coperchio estraibile.

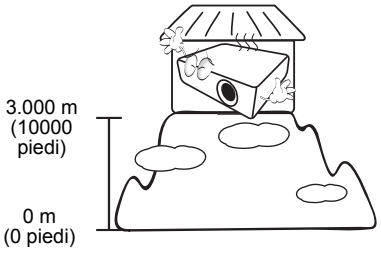
    Non smontare né estrarre in nessun caso altri coperchi. Per la manutenzione rivolgersi unicamente a personale tecnico qualificato.



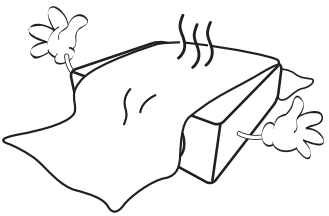
12. Quando il proiettore è in funzione dalla griglia di ventilazione possono fuoriuscire odore e aria calda. Questo è un fenomeno normale e non un difetto del prodotto.
13. Non collocare il proiettore in ambienti con le seguenti caratteristiche.
    - Spazi poco ventilati o chiusi. Posizionare il proiettore a una distanza di almeno 50 cm dalle pareti e lasciare uno spazio sufficiente per assicurare un'adeguata ventilazione intorno all'unità.
    - Ambienti con temperature eccessivamente elevate, ad esempio l'interno di un'automobile con i finestrini chiusi.
    - Ambienti eccessivamente umidi, polverosi o fumosi che possono contaminare i componenti ottici, riducendo la vita utile del proiettore e oscurandone lo schermo.



    - Luoghi posti nelle vicinanze di allarmi antincendio.
    - Ambienti con temperature superiori a 40°C / 104°F
    - Luoghi la cui altitudine superiora i 3000 m (10000 piedi).



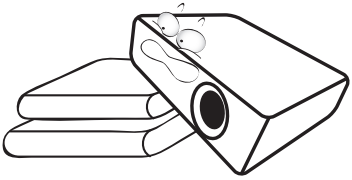
14. Non ostruire i fori di ventilazione.
    - Non collocare il proiettore su coperte, lenzuola o altre superfici morbide.
    - Non coprire il proiettore con un panno o altri oggetti.
    - Non collocare materiali infiammabili vicino al proiettore.



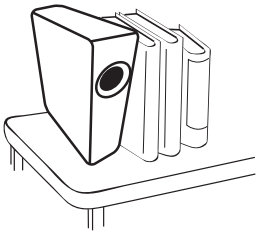
    Se i fori di ventilazione sono ostruiti, il surriscaldamento del proiettore può provocare un incendio.

Istruzioni sulla sicurezza (Continua)

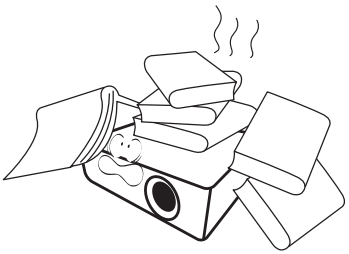
15. Durante il funzionamento, collocare il proiettore su una superficie piana orizzontale.
    - Non posizionare l'unità con il lato sinistro inclinato di oltre 10 gradi rispetto a quello destro o il lato anteriore inclinato di oltre 15 gradi rispetto a quello posteriore. L'utilizzo del proiettore su un piano non completamente orizzontale potrebbe causare il malfunzionamento della lampada, nonché danneggiarla.



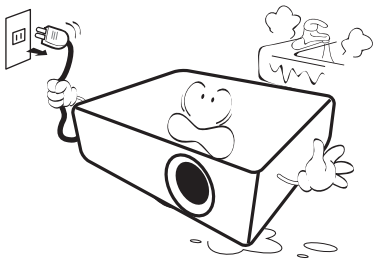
16. Non collocare l'unità in posizione verticale. Cosi facendo si può causare la caduta dell'apparecchio, che provocherebbe lesioni all'operatore o danni all'apparecchio stesso.



17. Non calpestare il proiettore, né collocare oggetti sopra di esso. Oltre ai danni fisici al proiettore, potrebbero infatti verificarsi incidenti, con pericolo di lesioni.

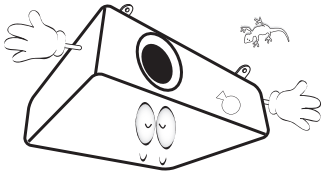


18. Non collocare liquidi accanto o sopra al proiettore. Eventuali infiltrazioni di sostanze liquide possono danneggiare il proiettore. In tal caso, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di alimentazione e contattare BenQ per richiedere la riparazione del proiettore.



19. Questo prodotto è in grado di riprodurre immagini invertite per le installazioni a soffitto.

    ⚠ Per installare il proiettore e verificarne la sicurezza, utilizzare il kit di installazione a soffitto di BenQ.



20. Questo apparato deve essere collegato a terra.

Istruzioni sulla sicurezza (Continua)	
⚠ Montaggio a soffitto del proiettore BenQ desidera garantire ai propri clienti le massime prestazioni del proiettore, a tal fine, è importante evidenziare alcuni problemi di sicurezza onde evitare eventuali danni a persone e proprietà. Se si desidera installare il proiettore al soffitto, si consiglia vivamente di utilizzare il kit di installazione a soffitto BenQ adatto al proiettore scelto e verificare che sia installato correttamente e in totale sicurezza. Utilizzando un kit di installazione a soffitto di un'altra marca, l'apparecchio potrebbe cadere a causa di un montaggio errato mediante l'uso di viti di lunghezza e diametro non adeguati, provocando pertanto seri danni. È possibile acquistare il kit di installazione a soffitto del proiettore direttamente presso il rivenditore BenQ. BenQ consiglia inoltre di acquistare un cavo di sicurezza compatibile con il blocco Kensington e collegarlo saldamente sia allo slot del blocco Kensington sul proiettore che alla base della staffa di installazione a soffitto. In questo modo, il proiettore rimane assicurato al soffitto anche nel caso il relativo attacco alla staffa di montaggio si allenti. ⚠ Hg – La lampada contiene mercurio. Maneggiare secondo quanto previsto dalle leggi locali sullo smaltimento. Vedere www.lamprecycle.org.	

Introduzione

Caratteristiche del proiettore

Il proiettore presenta le seguenti caratteristiche

- **ECO VUOTO consente di risparmiare fino al 70% dell'energia della lampada**
  Premendo il pulsante **ECO BLANK** viene immediatamente nascosta l'immagine e ridotta del 70% l'energia della lampada.
- **In condizione di standby inferiore a 0,5 W**
  In modalità standby, il consumo energetico è inferiore a 0,5 W.
- **Senza filtro**
  Design senza filtro per ridurre i costi di manutenzione e funzionamento.
- **Controllo di rete**
  Connettore RJ45 integrato per controllo di rete cablata che consente la gestione dello stato del proiettore da un computer utilizzando un browser web.
- **Crestron RoomView®, PJ Link e AMX supportati**
  Il proiettore supporta Crestron eControl e RoomView, PJ Link e AMX consentendo all'utente di controllare e gestire il dispositivo tramite un computer remoto utilizzando una connessione LAN.
- **Regolazione automatica con un tasto**
  Premere **AUTO** sul tastierino o sul telecomando per visualizzare immediatamente la migliore qualità dell'immagine.
- **Altoparlanti da 10 W integrati**
  Gli altoparlanti incorporati da 10 W offrono audio mono misto quando è collegato un ingresso audio.
- **Raffreddamento rapido, Auto spegnimento, Accensione su ricezione segnale, Accensione diretta**
  Raffreddamento rapido La funzione velocizza il processo di raffreddamento quando il proiettore viene spento. La funzione **Auto spegnimento** consente lo spegnimento automatico del proiettore nel caso in cui non venga individuato alcun segnale in ingresso dopo un periodo di tempo predefinito. La funzione **Accensione su ricezione segnale** accende il proiettore automaticamente quando viene rilevato un segnale in ingresso e **Accensione diretta** accende il proiettore quando viene fornita dell'energia.
- **Riavvio immediato**
  La funzione selezionabile **Riavvio immediato** consente di riavviare il proiettore immediatamente nei 90 secondi successivi allo spegnimento.
- **Funzione 3D supportata**
  Diversi formati 3D rendono la funzione 3D più flessibile. Grazie alla profondità delle immagini, è possibile indossare gli occhialini 3D BenQ per godersi film in 3D, video ed eventi sportivi in modo molto più realistico.

☞
- La luminosità apparente dell'immagine proiettata varia in base alle condizioni di illuminazione ambientale e alle impostazioni di contrasto/luminosità del segnale di input selezionato, ed è direttamente proporzionale alla distanza di proiezione.
- La luminosità della lampada diminuisce nel tempo e può variare a seconda delle specifiche del produttore della lampada. Si tratta di un fatto normale e previsto.

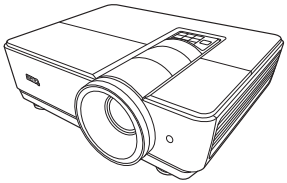
Contenuto della confezione

Disimballare con cura e verificare la presenza di tutti gli articoli elencati di seguito. Qualora uno o più articoli risultino mancanti, rivolgersi al rivenditore.

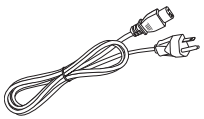
Accessori standard

Gli accessori vengono forniti in base al paese in cui il proiettore viene utilizzato e possono differire da quelli illustrati.

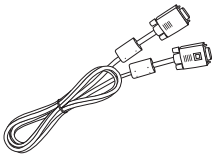
*La garanzia limitata viene fornita solo in paesi specifici. Rivolgersi al rivenditore per ottenere informazioni dettagliate.



Proiettore



Cavo di alimentazione

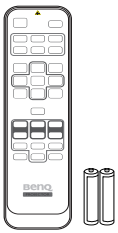


Cavo VGA

Guida rapida

CD del Manuale Utente

Garanzia*



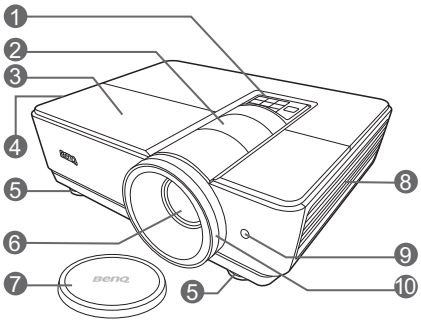
Telecomando con batterie

Accessori opzionali

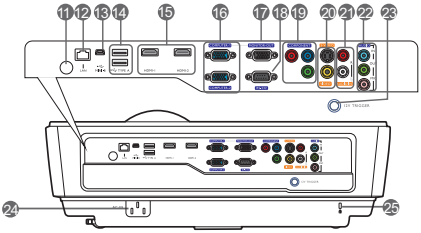
1. Kit lampada di ricambio
2. Kit per il montaggio a soffitto

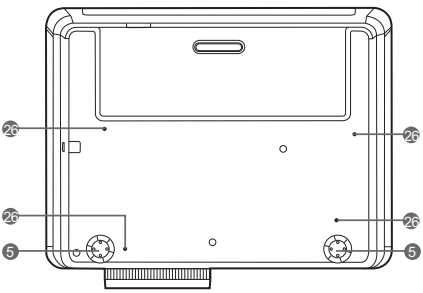
Vista dall'esterno del proiettore

Lato anteriore/superiore



Lato posteriore/inferiore

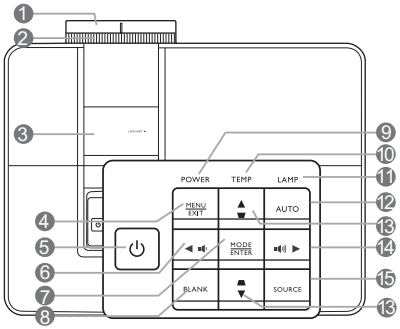




1. Pannello di controllo esterno (Per ulteriori informazioni vedere "Comandi e funzioni" nella pagina 11.)
2. Coperchio di regolazione obiettivo
3. Coperchio lampada
4. Apertura (fuoriuscita dell'aria calda)
5. Supporto di regolazione anteriore
6. Obiettivo di proiezione
7. Coperchio dell'obiettivo
8. Apertura (ingresso aria fredda)
9. Sensore remoto a infrarossi anteriore
10. Anelli dello zoom e di messa a fuoco
11. Sensore remoto a infrarossi posteriore
12. Jack ingresso LAN RJ45
13. Porta USB di tipo Mini-B
14. Porta USB di tipo A
15. Porta ingresso HDMI
16. Jack ingresso segnale RGB (PC)/Video Component (YPbPr/ YCbCr)
17. Jack uscita segnale RGB
18. Porta di controllo RS232
19. Jack ingresso component video
20. Jack ingresso S-Video
    Jack ingresso video
21. Jack ingresso audio (L/R)
22. Jack ingresso audio
    Jack uscita audio
    Jack microfono
23. Terminale di output a 12VDC
24. Jack alimentazione CA
25. Slot per blocco antifurto Kensington
26. Foro per il montaggio a soffitto

Comandi e funzioni

Proiettore



1. **Anello di messa a fuoco**

   Consente di regolare la messa a fuoco dell'immagine proiettata.
2. **Anello zoom**

   Consente di regolare le dimensioni dell'immagine.
3. **Coperchio di regolazione obiettivo**

   Consente di accedere al pomello di regolazione dell'obiettivo.
4. **MENU/EXIT**

   Consente di attivare il menu OSD (On-screen display). Consente di tornare al precedente menu OSD, di uscire e di salvare le impostazioni.
5. **⏻ ACCENSIONE**

   Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby.
6. **◀ Sinistra/ 🔉**

   Riduce il volume del proiettore.
7. **MODE/ENTER**

   Consente di selezionare un'opzione di impostazione dell'immagine disponibile.

   Consente di attivare la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata.
8. **BLANK**

   Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo.
9. **POWER (spia alimentazione)**

   Si illumina o lampeggia quando il proiettore è in funzione.
10. **TEMP (Spia temperatura)**

    Si illumina in rosso se la temperatura del proiettore diventa troppo elevata.
11. **LAMP (Spia lampada)**

    Indica lo stato della lampada. Si illumina o lampeggia se si verifica un problema con la lampada.
12. **AUTO**

    Determina automaticamente le impostazioni temporali per l'immagine visualizzata.
13. **Trapezio/Tasti freccia (▽ /▲Su, △ / ▼ Giù)**

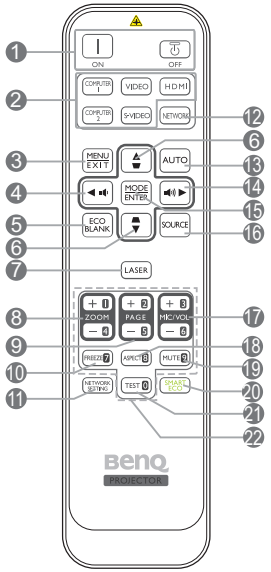
    Consentono di correggere manualmente la distorsione delle immagini causata dall'angolatura della proiezione.
14. **► Destra/ 🔊**

    Aumenta il volume del proiettore.

    Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i tasti #6, #13, e #14 vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate.
15. **SOURCE**

    Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente.

Telecomando



1. **ON/ OFF**

   Consente di accendere il proiettore e di passare alla modalità standby.

2. **Tasti di selezione sorgente**

   Consente di selezionare una sorgente di input per il display.

3. **MENU/EXIT**

   Consente di attivare il menu OSD (On-screen display). Consente di tornare al precedente menu OSD, di uscire e di salvare le impostazioni.

4. **◀ Sinistra/**

   Riduce il volume del proiettore.

5. **ECO BLANK**

   Consente di nascondere l'immagine visualizzata sullo schermo.

6. **Trapezio/Tasti freccia (/ ▲Su, / ▼ Giù)**

   Consentono di correggere manualmente la distorsione delle immagini causata dall'angolatura della proiezione.

7. **LASER**

   Consente utilizzare un raggio di luce visibile (puntatore laser) durante le presentazioni.

8. **ZOOM+/ZOOM-**

   Consente di aumentare o ridurre le dimensioni delle immagini proiettate.

9. **PAGE +/PAGE -**

   Consente di utilizzare il programma software del display (su un computer collegato) che risponde ai comandi pagina su/giù (come in Microsoft PowerPoint).

10. **FREEZE**

    Consente di fermare l'immagine proiettata.

11. **NETWORK SETTING**

    Consente di visualizzare il menu OSD **Impostazioni di rete**.

12. **NETWORK**

    Consente di selezionare **Visualizz. Rete** some segnale di origine di input.

13. **AUTO**

    Determina automaticamente le impostazioni temporali per l'immagine visualizzata.

14. **▶ Destra/**

    Aumenta il volume del proiettore.

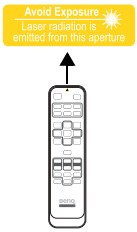
    Quando il menu OSD (On-Screen Display) è attivo, i tasti #4, #6, e #14 vengono utilizzati come tasti di direzione per selezionare le voci di menu ed effettuare le modifiche desiderate.

15. **MODE/ENTER**
    Consente di selezionare un'opzione di impostazione dell'immagine disponibile. Consente di attivare la voce del menu OSD (On-Screen Display) selezionata.
16. **SOURCE**
    Consente di visualizzare la barra per la selezione della sorgente.
17. **MIC/VOL +/MIC/VOL -**
    Consente di regolare il livello dell'audio del microfono.
18. **ASPECT**
    Consente di selezionare il rapporto dello schermo.
19. **MUTE**
    Attiva o disattiva l'audio del proiettore.
20. **SmartEco**
    La funzione non è disponibile sul proiettore.
21. **TEST**
    Consente di visualizzare il testo del formato.
22. **Pulsanti numerici**
    Consentono di inserire i numeri nelle impostazioni di rete.

I pulsanti numerici 1, 2, 3, 4 non possono essere premuti quando viene chiesto di inserire la password.

Funzionamento del puntatore LASER

Il puntatore laser è un valido supporto che i professionisti utilizzano durante le presentazioni. Quando premuto, emette una luce di colore rosso.



Il fascio laser emette luce visibile. È necessario tenere premuto il tasto **LASER** per l'emissione continua.

Non guardare il foro di uscita della luce laser né puntare la luce laser sulle persone. Vedere i messaggi di avviso sul retro del telecomando prima di utilizzarlo.

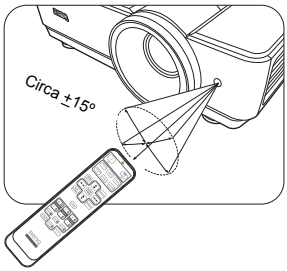
Il puntatore laser non è un giocattolo. I genitori devono essere consapevoli dei danni provocati dall'energia emessa dal laser e tenere il telecomando fuori dalla portata dei bambini.

Campo d'azione effettivo del telecomando

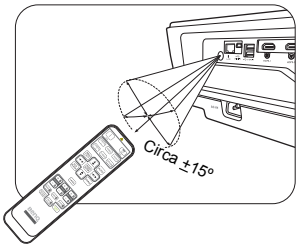
Affinché il telecomando funzioni correttamente, tenerlo con un'angolazione massima di 30 gradi rispetto al sensore IR del proiettore. La distanza tra il telecomando e il sensore non dovrebbe superare gli 8 metri (~ 26 piedi).

Accertarsi che tra il telecomando e il sensore IR sul proiettore non sia posizionato alcun oggetto che possa ostacolare i raggi infrarossi.

- Funzionamento del proiettore dalla parte anteriore

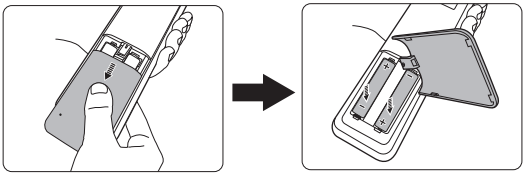


- Funzionamento del proiettore dalla parte posteriore



Sostituzione delle batterie del telecomando

1. Per aprire il coperchio della batteria, voltare il telecomando, premere sull'area di impugnatura del coperchio e farlo scorrere verso l'alto, seguendo la direzione indicata dalla freccia, come illustrato nella figura. Il coperchio viene estratto.
2. Rimuovere le batterie inserite (se necessario) e installare due nuove batterie AAA rispettando le polarità, come indicato sulla base dello scomparto delle batterie. La polarità positiva (+) va inserita in corrispondenza del segno positivo, mentre la polarità negativa (-) in corrispondenza del segno negativo.
3. Inserire il coperchio allineandolo alla base e facendolo scorrere in posizione. Premere finché il coperchio non scatta in posizione.



- Evitare di lasciare il telecomando e le batterie in ambienti troppo umidi o caldi come cucina, bagno, sauna, solarium o auto.
- Utilizzare solo batterie del tipo consigliato dal produttore o di tipo equivalente.
- Per lo smaltimento delle batterie esaurite, attenersi alle disposizioni del produttore e alle normative locali in materia ambientale.
- Non gettare mai le batterie nel fuoco, poiché potrebbero verificarsi delle esplosioni.
- Se le batterie sono esaurite o si prevede di non utilizzare il telecomando per un periodo di tempo prolungato, rimuovere la batteria onde evitare danni causati da un'eventuale fuoriuscita del liquido.

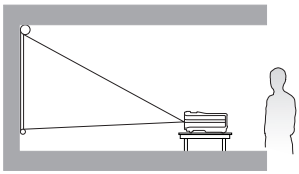
Collocazione del proiettore

Scelta della posizione

Il proiettore può essere installato in una delle quattro posizioni illustrate di seguito:

1. Frontale tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato su un tavolo e si trova di fronte allo schermo. Questa è la posizione più semplice del proiettore e consente una rapida configurazione e una migliore portabilità.

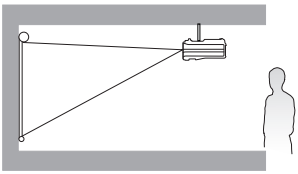


2. Front. soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto e si trova di fronte allo schermo.

Se si sceglie un montaggio a soffitto, acquistare il kit di installazione a soffitto del proiettore BenQ presso il rivenditore.

Impostare **Front. soffitto** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** > **Installazione proiettore** dopo aver acceso il proiettore.

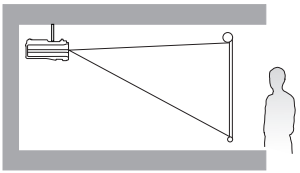


3. Poster. soffitto

Scegliere questa posizione quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto e si trova dietro lo schermo.

In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione e il kit di installazione a soffitto del proiettore BenQ.

Impostare **Poster. soffitto** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** > **Installazione proiettore** dopo aver acceso il proiettore.

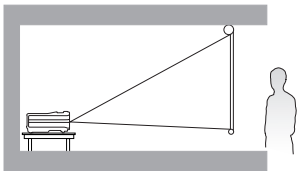


4. Poster. tavolo

Scegliere questa posizione quando il proiettore è appoggiato su un tavolo e si trova dietro lo schermo.

In questo caso, è necessario utilizzare un apposito schermo per retroproiezione.

Impostare **Poster. tavolo** nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** > **Installazione proiettore** dopo aver acceso il proiettore.



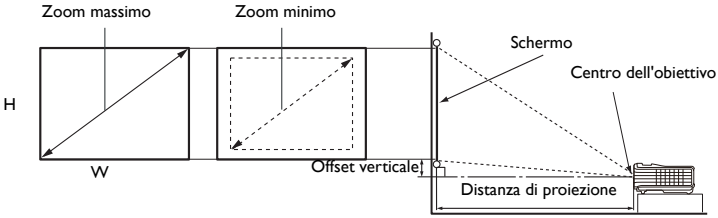
La scelta della posizione di installazione dipende dalle preferenze personali e dalla disposizione della stanza. ma anche da altri fattori come: le dimensioni e la posizione dello schermo, la posizione di una presa di corrente adatta, nonché la posizione e la distanza tra il proiettore e le altre apparecchiature.

Scelta delle dimensioni desiderate per l'immagine proiettata

La distanza dall'obiettivo del proiettore allo schermo, l'impostazione dello zoom e il formato video influiscono sulle dimensioni dell'immagine proiettata.

Dimensioni di proiezione

Fare riferimento a "Dimensioni" nella pagina 61 per il centro delle dimensioni dell'obiettivo del proiettore prima di calcolare la posizione corretta.



Le proporzioni dello schermo sono impostate su 4:3 è l'immagine proiettata è 4:3

Dimensioni schermo				Distanza dallo schermo [mm]			Offset verticale [mm]		
Diagonale		Altezza	Larghezza	Distanza minima (con zoom massimo)	Media	Distanza massima (con zoom minimo)	Offset massimo 125%	Offset minimo 115%	Offset medio 120%
[pollici]	[mm]	[mm]	[mm]						
50	1270	762	1016	1544	2012	2479	95	57	76
60	1524	914	1219	1853	2414	2975	114	69	91
70	1778	1067	1422	2162	2816	3471	133	80	107
80	2032	1219	1626	2471	3219	3966	152	91	122
90	2286	1372	1829	2780	3621	4462	171	103	137
100	2540	1524	2032	3089	4023	4958	191	114	152
110	2794	1676	2235	3398	4426	5454	210	126	168
120	3048	1829	2438	3706	4828	5950	229	137	183
130	3302	1981	2642	4015	5230	6446	248	149	198
140	3556	2134	2845	4324	5633	6941	267	160	213
150	3810	2286	3048	4633	6035	7437	286	171	229
160	4064	2438	3251	4942	6437	7933	305	183	244
170	4318	2591	3454	5251	6840	8429	324	194	259
180	4572	2743	3658	5560	7242	8925	343	206	274
190	4826	2896	3861	5868	7644	9420	362	217	290
200	5080	3048	4064	6177	8047	9916	381	229	305
250	6350	3810	5080	7722	10058	12395	476	286	381
300	7620	4572	6096	9266	12070	14874	572	343	457

Ad esempio, se si utilizza uno schermo da 120 pollici, la distanza di proiezione consigliata è di 4848 mm, mentre l'offset verticale è di 137-229 mm.

Se la distanza di proiezione calcolata è pari a 5,5 m (5500 mm), il valore corrispondente più simile, indicato nella colonna "Distanza dallo schermo [mm]", sarà pari a 5633 mm. Secondo i valori riportati su questa riga, è necessario utilizzare uno schermo di 130" (circa 3,3 m).

Tutte le misurazioni sono approssimative e possono variare dalle dimensioni effettive.
Se si desidera installare in modo permanente il proiettore, BenQ consiglia di controllare fisicamente le dimensioni delle immagini proiettate e la distanza utilizzando il proiettore sul posto prima di procedere all'operazione, in modo da valutare le caratteristiche ottiche del dispositivo. In questo modo è possibile determinare la posizione di montaggio più adatta all'installazione.

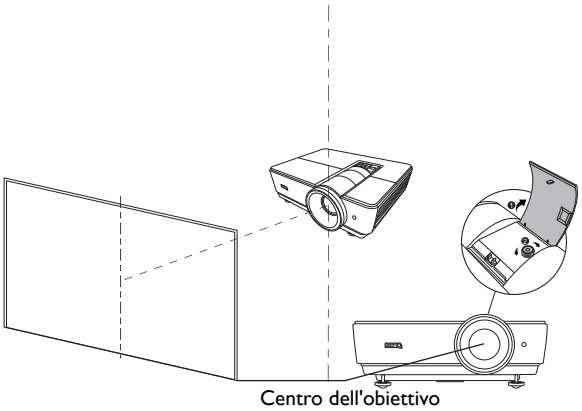
Spostamento obiettivo di proiezione

Il comando di spostamento dell'obiettivo garantisce flessibilità per l'installazione del proiettore. Inoltre consente il posizionamento del proiettore fuori dal centro dello schermo.

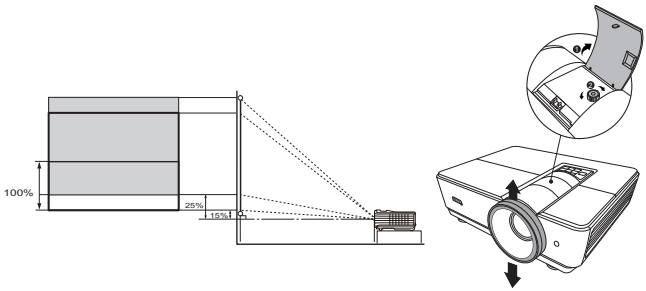
Il posizionamento dell'obiettivo viene espresso come percentuale dell'altezza e larghezza dell'immagine proiettata. È misurato come offset dal centro verticale e orizzontale dell'immagine proiettata. Si può spostare la lente di proiezione nell'ambito dell'intervallo consentito a seconda di dove si vuole posizionare l'immagine.

Per regolare l'obiettivo di proiezione, premere per aprire il coperchio sul proiettore e esporre il pomello di regolazione dell'obiettivo. Ruotare il pomello in senso orario o anti orario fino a posizionare lo schermo nella posizione desiderata.

- **Posizione dello schermo fissata**



- **Posizione del proiettore fissata**



- **Per evitare di danneggiare il dispositivo di spostamento dell'obiettivo, ruotare il giravite lentamente e con delicatezza.**
- **La regolazione della posizione dell'obiettivo non sarà visibile in immagini con qualità degradata. Nel caso si riscontri la distorsione dell'immagine, per i dettagli vedere "Regolazione dell'immagine proiettata" nella pagina 22.**

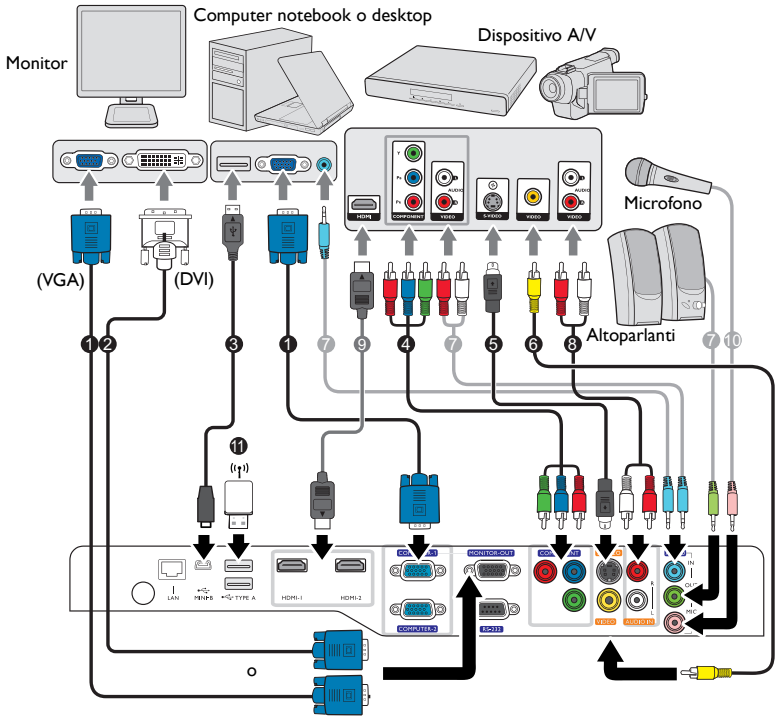
Collegamento

Quando si collega qualsiasi sorgente di segnale al proiettore, effettuare le seguenti operazioni:

1. Spegnere l'apparecchiatura prima di effettuare qualsiasi collegamento.
2. Utilizzare i cavi di segnale corretti per ciascuna origine.
3. Inserire saldamente i cavi.

- Nei collegamenti mostrati qui sotto, alcuni cavi possono non essere stati inclusi col proiettore (vedere "Contenuto della confezione" nella pagina 9). È possibile acquistare tali cavi nei negozi di elettronica.

- Le illustrazioni per il collegamento di seguito sono solo di riferimento. I jack di collegamento posteriori disponibili sul proiettore variano in relazione al modello di proiettore.



1. Cavo VGA
2. Cavo VGA-DVI-A
3. Cavo USB
4. Cavo componente video
5. Cavo S-Video
6. Cavo video
7. Cavo audio
8. Cavo audio L/R
9. Cavo HDMI
10. Microfono
11. Dongle WiFi e fotocamera documenti BenQ

- Molti notebook non attivano le porte video esterne quando vengono collegati a un proiettore. Di solito una combinazione di tasti, ad esempio FN + F3 o CRT/LCD, attiva o disattiva lo schermo esterno. Individuare il tasto funzione con l'etichetta CRT/LCD o il simbolo del monitor sul notebook. Premere contemporaneamente questo tasto e il tasto FN. Per informazioni sulle combinazioni dei tasti del notebook, consultare la relativa documentazione.

- L'uscita D-Sub funziona solo se sul jack **COMPUTER 1** è stato inserito di un ingresso D-Sub appropriato.
- Se si desidera usare questo tipo di connessione quando il proiettore è in modalità standby, verificare che la funzione **Uscita monitor** sia attiva all'interno del menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostaz standby" nella pagina 50.

Collegamento di dispositivi di sorgente video

È sufficiente collegare il proiettore al dispositivo sorgente video utilizzando uno dei metodi sopra indicati. Tuttavia, ciascuno di essi offre un livello di qualità video diverso. La scelta del metodo dipende essenzialmente dalla presenza dei terminali corrispondenti sul proiettore e sul dispositivo sorgente video, come descritto di seguito:

Nome terminale	Aspetto terminale	Qualità immagine
HDMI		Migliore
Component Video		Ottima
S-Video		Buona
Video		Normale

Collegamento dell'audio

Il proiettore è dotato di altoparlanti mono incorporati progettati per fornire funzionalità audio di base, di supporto alle presentazioni di dati ad uso esclusivamente commerciale. Non sono stati progettati né possono essere utilizzati per la riproduzione audio stereo come avviene nelle applicazioni Home Theatre o Home Cinema. L'ingresso audio stereo (se disponibile) viene unito all'uscita audio mono comune mediante gli altoparlanti del proiettore.

Gli altoparlanti integrati verranno disattivati quando viene collegato il jack **AUDIO OUT**.

- Anche se è collegato un ingresso audio stereo, il proiettore può eseguire solo la riproduzione in audio mono misto. Per ulteriori informazioni, vedere "Collegamento dell'audio" nella pagina 19.
- Se l'immagine video selezionata non viene visualizzata dopo l'accensione del proiettore pur avendo selezionato la sorgente video corretta, verificare che il dispositivo sorgente sia acceso e funzioni correttamente. Verificare inoltre che i cavi di segnale siano stati collegati correttamente.

Riproduzione dei suoni con il proiettore

Se lo si desidera, è possibile utilizzare l'altoparlante del proiettore (mono misto) durante le presentazioni, e collegare anche altoparlanti amplificati separati alla presa **AUDIO OUT** del proiettore.

Se si possiede un sistema audio separato, molto probabilmente si vorrà collegare l'uscita audio del dispositivo Video sorgente a quel sistema audio invece che collegarlo all'audio mono del proiettore.

È possibile utilizzare un microfono per emettere i suoni attraverso l'altoparlante del proiettore.

Dopo aver collegato il cavo, l'audio può essere regolato tramite i menu OSD (On-screen display) del proiettore. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazioni audio" nella pagina 49.

La tabella di seguito descrive i metodi di connessione per dispositivi diversi, e da dove proviene il suono.

Dispositivo	PC/Component Video	Video/S-Video	Microfono
Porta ingresso audio	**AUDIO IN**	**AUDIO IN (L/R)**	**MIC**
Il proiettore può riprodurre i suoni da…	**AUDIO IN/MIC**	**AUDIO IN (L/R)/MIC**	• **MIC** • **AUDIO IN/MIC** • **AUDIO IN (L/R)/ MIC**
Porta uscita audio	**AUDIO OUT**	**AUDIO OUT**	**AUDIO OUT**
Il segnale di input selezionato determina quali suoni verranno riprodotti dall'altoparlante del proiettore, e quali suoni verranno emessi dal proiettore quando **AUDIO OUT** è connesso.			

Il proiettore è in grado di riprodurre l'audio quando viene collegato un cavo RJ45 o USB che consente di trasmettere un segnale audio. Non è necessario collegare il cavo audio quando viene selezionata la sorgete **Visualizz. USB** o **Visualizz. Rete**.

Informazioni sull'ingresso del microfono

- Se si desidera utilizzare un microfono, collegare un microfono con un cavo mini jack da 3,5 mm al proiettore.
- È possibile utilizzare un microfono wireless purché un modulo wireless sia collegato al jack di ingresso del microfono del proiettore e funzioni correttamente con i dispositivi associati. Per assicurare un uso di qualità del microfono wireless, si raccomanda che il microfono sia conforme alle specifiche elencate nella tabella sottostante.

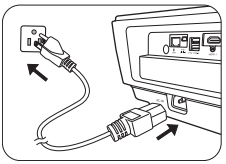
Segnale	Parametro	Min	Tipo	Max	
Microfono	Principio di funzionamento dei trasduttori				Dynamic
	Impedenza	300		1K	ohm
	Frequenza di risposta	600		16k	Hz

- Per regolare i volumi del microfono
  - Impostare i livelli del volume direttamente dal menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostazioni audio** > **Volume microfono**.
- Per rendere disponibile l'ingresso del microfono quando il proiettore è in modalità standby, attivare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostaz standby** > **Microfono**.
- Se il microfono non funziona, controllare le impostazioni del volume e la connessione dei cavi.
- Si potrebbe avere rumore di ritorno dal microfono quando si è troppo vicini all'altoparlante del proiettore. Allontanare il microfono dall'altoparlante del proiettore. Più alto è il volume desiderato, maggiore sarà la distanza necessaria dall'altoparlante per evitare il rumore.

Funzionamento

Avvio del proiettore

1. Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.
2. Inserire un'estremità del cavo di alimentazione nel proiettore e l'altra in una presa di alimentazione. Accendere l'interruttore per attivare la presa di alimentazione (dove applicabile). Verificare che **POWER (spia alimentazione)** sul proiettore lampeggi in arancione dopo che è stata applicata l'alimentazione.



Utilizzare con il dispositivo esclusivamente accessori originali (p.e. cavo di alimentazione) per evitare situazioni pericolose ad esempio folgorazioni e incendio.

3. Premere ⏻ **ACCENSIONE** o | **ON** per avviare il proiettore. Non appena la lampada si accende, si sente il "**Segnale acustico di accensione**". **POWER (spia alimentazione)** lampeggia di verde e resta verde quando il proiettore è acceso.

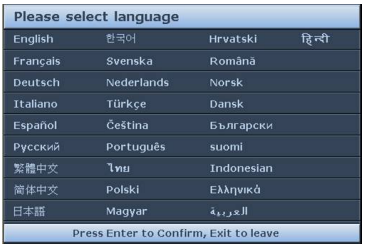
   La procedura di avvio dura circa 30 secondi. Nell'ultima fase di avvio, viene proiettata una schermata di avvio.

   Se necessario, ruotare l'anello di messa a fuoco per regolare la nitidezza dell'immagine.

   Per disattivare il segnale acustico, vedere "Disattivare Tono on/off" nella pagina 38.

Se il proiettore è ancora caldo a causa di un'attività precedente, viene attivata la ventola di raffreddamento per circa 90 secondi prima dell'accensione della lampada.

4. Se il proiettore viene acceso per la prima volta, selezionare la lingua per l'OSD seguendo le istruzioni su schermo.
5. Se viene richiesta una password, premere i tasti freccia per immettere una password a sei cifre. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della funzione di protezione mediante password" nella pagina 25.
6. Accendere tutte le apparecchiature collegate.



7. Il proiettore avvia la ricerca dei segnali di input. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo viene visualizzato il segnale di input corrente sottoposto a scansione. Se il proiettore non rileva un segnale valido, il messaggio "Nessun segnale" rimane visualizzato finché il proiettore non rileva un segnale di input.

   È inoltre possibile premere il tasto **SOURCE** sul proiettore o sul telecomando per selezionare il segnale di input desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere "Commutazione del segnale di input" nella pagina 27.

- Se la frequenza/risoluzione del segnale di input supera il campo d'azione del proiettore, viene visualizzato il messaggio "Fuori campo" sullo schermo. Passare a un segnale di input compatibile con la risoluzione del proiettore oppure impostare un valore più basso per il segnale di input. Per ulteriori informazioni, vedere "Tabella dei tempi" nella pagina 62.
- Nel caso in cui non venga rilevato alcun segnale nell'arco di 3 minuti, il proiettore entrerà automaticamente in modalità ECO VUOTO.

Regolazione dell'immagine proiettata

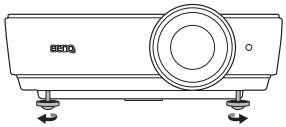
Regolazione dell'angolo di proiezione

Il proiettore è dotato di 2 piedini di regolazione. che consentono di regolare l'altezza dell'immagine e l'angolo di proiezione.

Per regolare il proiettore , ruotare i piedini di regolazione per definire con precisione l'angolo orizzontale.

Per ritrarre il piedino, sorreggere il proiettore mentre si avvita il piedino di regolazione nella direzione opposta.

Se il proiettore non è collocato su una superficie piana oppure lo schermo e il proiettore non sono perpendicolari l'uno all'altro, l'immagine proiettata assume una forma trapezoidale. Per risolvere questo problema, vedere "Correzione della distorsione trapezoidale" nella pagina 23 per maggiori informazioni.



Non guardare nell'obiettivo del proiettore quando la lampada è accesa. La luce della lampada può provocare danni alla vista.

Regolazione automatica dell'immagine

In alcuni casi, potrebbe essere necessario ottimizzare manualmente la qualità dell'immagine. A tale scopo, premere **AUTO** sul proiettore o sul telecomando. Entro 3 secondi, la funzione di regolazione automatica intelligente incorporata modifica le impostazioni di frequenza e clock per garantire una qualità ottimale dell'immagine.

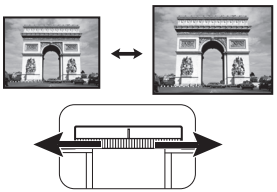
Le informazioni sulla sorgente in uso vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per 3 secondi.

Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).

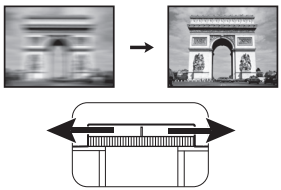
Regolazione della nitidezza dell'immagine

Ruotando l'anello di messa a fuoco, è possibile rendere più nitida l'immagine.

1. L'anello di zoom dell'obiettivo consente di regolare le dimensioni dell'immagine proiettata.



2. Ruotando l'anello di messa a fuoco, è possibile rendere più nitida l'immagine.



Correzione della distorsione trapezoidale

Per distorsione trapezoidale si intende la situazione in cui l'immagine proiettata è visibilmente più larga nella parte superiore o inferiore. Ciò si verifica quando il proiettore non è perpendicolare allo schermo.

Per correggere il problema, sarà necessario procedere manualmente seguendo UNA delle procedure descritte di seguito.

- Usando il telecomando

Premere ▽ / ▽ sul proiettore o sul telecomando per visualizzare la pagina di correzione Trapezio. Premere ▽ per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine. Premere ▽ per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine.

- Utilizzo del menu OSD

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Trapezio** e premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzata la pagina correzione **Trapezio**.
3. Premere ▽ per correggere la distorsione trapezoidale nella parte superiore dell'immagine. Premere ▽ per correggere la distorsione trapezoidale nella parte inferiore dell'immagine.

Utilizzo dei menu

Il proiettore è dotato di menu OSD (On-Screen Display) che consentono di effettuare regolazioni e selezionare varie impostazioni.

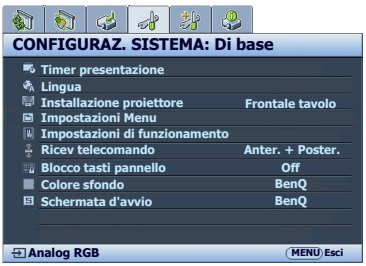
Le schermate dell'OSD di seguito sono solo di riferimento, e possono differire dal design attuale.

Qui sotto trovate una panoramica del menu OSD.

L'esempio seguente illustra come impostare la lingua dell'OSD.

1. Premere **MENU/EXIT** sul proiettore o sul telecomando per attivare il menu OSD.

2. Usare ◀/▶ per evidenziare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base**.



3. Premere ▼ per evidenziare **Lingua** e premere **MODE/ ENTER**.
4. Premere ▲/▼/◀/▶ per selezionare una lingua preferita.

5. Premere due volte* **MENU/ EXIT** sul proiettore o sul telecomando per uscire e salvare le impostazioni.

*Premendo il pulsante una volta si torna al menu principale, due volte chiude il menu OSD.

Protezione del proiettore

Usando un cavo di fissaggio di sicurezza

Il proiettore deve essere installato in un luogo sicuro per evitarne il furto. In caso contrario, acquistare un blocco, come ad esempio un blocco Kensington, per proteggere il proiettore. L'apertura per il lucchetto Kensington si trova sul retro del proiettore. Vedere la voce 25 a pagina 10 per ulteriori dettagli.

Generalmente un blocco Kensington è la combinazione di chiave(i) e lucchetto. Per conosce come utilizzare il blocco, fare riferimento alla documentazione allegata.

Utilizzo della funzione di protezione mediante password

Per motivi di sicurezza e per impedire l'uso agli utenti non autorizzati, è possibile impostare una password di sicurezza. È possibile configurare la password dal menu OSD (On-Screen Display).

⚠ AVVERTENZA: Potrebbe capitare di dimenticare la password dopo che è stata attivata la funzione di protezione della password. Se necessario, stampare questo manuale, scrivere la password utilizzata al suo interno e conservarlo in un luogo sicuro nel caso sia necessario controllare la password in futuro.

Impostazione della password

☞ Dopo aver impostato la password e attivato il blocco accensione, è necessario inserire la password ogni volta che si desidera utilizzare il proiettore.

1. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostaz. protezione**. Premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzata la pagina **Impostaz. protezione**.
2. Evidenziare **Modificare impostazioni protezione** e premere **MODE/ENTER**.
3. Come indicato nella figura a destra, i quattro tasti freccia (▲, ►, ▼, ◄) rappresentano rispettivamente 4 cifre (1, 2, 3, 4). In relazione alla password che si desidera impostare, premere i tasti freccia per inserire la password a sei cifre.

4. Immettere nuovamente la password per confermare.
   Dopo l'impostazione, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**.
5. Per attivare la funzione **Blocco accensione**, premere ▲/▼ per evidenziare **Blocco accensione** e premere ◄/► per selezionare **On**.
6. Per attivare la funzione **Blocco controllo web**, premere ▲/▼ per evidenziare **Blocco controllo web** e premere ◄/► per selezionare **On**. Quando la funzione **Blocco controllo web** è attiva, è necessario inserire la password corretta per cambiare le impostazioni del proiettore tramite il Sistema visualizzazione rete proiettore.

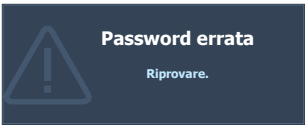
⚠ IMPORTANTE: Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Assicurarsi di annotare la password scelta in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.

Password: __ __ __ __ __ __

Conservare questo manuale in un posto sicuro.

7. Per uscire da menu OSD, premere **MENU/EXIT**.

Se si è dimenticata la password



Se èstata attivata la funzione password, verrà chiesto di inserire la password di sei cifre ogni volta che si accende il proiettore. Se viene inserita la password errata, viene visualizzato per 3 secondi un messaggio di errore simile a quello riportato nella figura a destra e, successivamente, il messaggio **INPUT PASSWORD**. È possibile effettuare un secondo tentativo inserendo un'altra password a sei cifre oppure, se la password non è stata registrata ed è stata dimenticata, è possibile effettuare la procedura di richiamo della password. Per ulteriori informazioni, vedere "Procedura di richiamo della password" nella pagina 26.

Se si inserisce una password errata 5 volte di seguito, il proiettore si spegne automaticamente.

Procedura di richiamo della password

RICHIAMA PASSWORD
Annotare il codice di richiamo e contattare il Servizio clienti di BenQ.
Codice di richiamo:
255 255 255 255
MENU Esci

1. Tenere premuto per 3 secondi il tasto **AUTO** sul proiettore o sul telecomando. Il proiettore visualizza un numero codificato sullo schermo.
2. Annotare il numero e spegnere il proiettore.
3. Rivolgersi al centro di assistenza BenQ più vicino per decodificare il numero. È possibile che venga richiesta la documentazione relativa all'acquisto per verificare che non si tratti di utenti non autorizzati.

Modifica della password

1. Aprire il menu OSD ed andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostaz. protezione** > **Modifica password**.
2. Premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzato il messaggio **“INSERISCI PASSWORD ATTUALE”**.
3. Inserire la vecchia password.
   i. Se la password è corretta, viene visualizzato un altro messaggio **“INSERISCI NUOVA PASSWORD”**.
   ii. Se la password non è corretta, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **“INSERISCI PASSWORD ATTUALE”** per un secondo tentativo. Premere il pulsante **MENU/EXIT** per annullare la modifica o inserire un'altra password.
4. Inserire una nuova password.

IMPORTANTE: Le cifre inserite vengono visualizzate sullo schermo come asterischi. Assicurarsi di annotare la password scelta in modo da averla disponibile qualora si dovesse dimenticare.

Password: __ __ __ __ __ __

Conservare questo manuale in un posto sicuro.

5. Immettere nuovamente la password per confermare.
6. L'assegnazione della nuova password al proiettore è riuscita. Alla successiva accensione del proiettore, inserire la nuova password.
7. Per uscire da menu OSD, premere **MENU/EXIT**.

Disattivazione della funzione password

Per disattivare la protezione con password, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostaz. protezione > Modificare impostazioni protezione** dopo aver aperto il menu OSD. Premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzato il messaggio **"INPUT PASSWORD"**. Inserire la password attuale.

i. Se la password è corretta, il menu OSD torna alla pagina **Impostaz. protezione**.

   Premere ▼ per evidenziare **Blocco accensione** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**. Alla successiva accensione del proiettore, non è necessario inserire la password.

   Premere ▼ per evidenziare **Blocco controllo web** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**. A questo punto il **Blocco controllo web** è rilasciato e le impostazioni del proiettore possono essere cambiate tramite il Sistema visualizzazione rete proiettore.

ii. Se la password non è corretta, viene visualizzato per tre secondi un messaggio di errore, quindi viene visualizzato il messaggio **"INPUT PASSWORD"** per un secondo tentativo. Premere il pulsante **MENU/EXIT** per annullare la modifica o inserire un'altra password.

☞ Anche se la funzione della password è disattivata, è necessario conservare la vecchia password se si desidera riattivare la funzione tramite l'inserimento della vecchia password.

Commutazione del segnale di input

Il proiettore può essere collegato contemporaneamente a più apparecchiature. Tuttavia, è possibile visualizzare solo un'apparecchiatura alla volta. Quando viene avviato, il proiettore ricerca automaticamente i segnali disponibili.

Assicurarsi che la funzione **Ricerca automatica veloce** nel menu **SORGENTE** sia **On** se si desidera che il proiettore effettui la ricerca automatica dei segnali.

Per selezionare la sorgente:

1. Premere **SOURCE** sul proiettore o sul telecomando. Viene visualizzata la barra per la selezione della sorgente.
2. Premere ▲/▼ finché non viene selezionato il segnale desiderato e premere **MODE/ENTER**.

   Una volta rilevato il segnale, le informazioni sulla sorgente selezionata vengono visualizzate nell'angolo dello schermo per secondi. Se più di un apparecchiatura è collegata con il proiettore, ripetere le operazioni 1-2 per cercare un nuovo segnale.

☞
- Il livello di luminosità dell'immagine proiettata cambia di conseguenza quando si passa da un segnale di input all'altro. In genere, le presentazioni di dati "PC" (grafica), che utilizzano principalmente immagini statiche, sono più luminose rispetto alle presentazioni "Video" che utilizzano immagini in movimento (filmati).
- Per ottenere i migliori risultati di visualizzazione dell'immagine, si deve selezionare ed utilizzare un segnale di input che trasmette alla risoluzione consigliata. Le altre risoluzioni saranno adattate dal proiettore a seconda dell'impostazione "rapporto", che potrebbe provocare la distorsione dell'immagine o perdita di nitidezza. Per ulteriori informazioni vedere "Selezione del rapporto" nella pagina 29.

Modifica dello spazio colore

Nel caso in cui collegando il proiettore a un lettore DVD tramite l'ingresso **HDMI** del proiettore le immagini vengano visualizzate con i colori errati, cambiare lo spazio colore su **YUV**.

A tale scopo:

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **SORGENTE**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Trasf. Spazio colore** e premere ◀/▶ per selezionare uno spazio colore adatto.

☞ Questa opzione è disponibile solo quando è in uso la porta ingresso HDMI.

Ingrandire e cercare dettagli

Se è necessario cercare i dettagli dell'immagine proiettata, ingrandire l'immagine. Usare i tasti freccia per navigare nell'immagine.

- Utilizzo del telecomando

1. Premere **Digital Zoom+/-** per visualizzare la barra di zoom. Premere **Digital Zoom+** per ingrandire il centro dell'immagine. Premere il tasto ripetutamente finché non si raggiungono le dimensioni desiderate.
2. Utilizzare i tasti freccia (▲, ▼, ◀, ▶) sul proiettore o sul telecomando per navigare nell'immagine.
3. Per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine, premere **AUTO**. Si può anche premere il pulsante **Digital Zoom-**. Premendo nuovamente il tasto, l'immagine viene ulteriormente ridotta fino a tornare alle dimensioni originali.

- Utilizzo del menu OSD

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀ /▶ finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Zoom digitale** e premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzata la barra dello zoom.
3. Premere ripetutamente ▲ per ingrandire l'immagine alla dimensione desiderata.
4. Per scorrere l'immagine, premere **MODE/ENTER** per passare alla modalità pan e premere le frecce direzionali (▲, ▼, ◀, ▶) sul proiettore o sul telecomando.
5. Per ridurre le dimensioni dell'immagine, premere **MODE/ENTER** per tornare alla funzionalità zoom +/-, e premere **AUTO** per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine. Si può anche premere ripetutamente ▼ finché non vengono ripristinate le dimensioni originali dell'immagine.

☞ Si può navigare nell'immagine solo dopo averla ingrandita. Si può ingrandire ulteriormente l'immagine mentre si cercano i dettagli.

Selezione del rapporto

Per “rapporto” si intende il rapporto tra larghezza e altezza dell'immagine. La maggior parte delle TV analogiche e dei computer sono nel formato 4:3 mentre TV digitale e DVD sono di solito in formato 16:9.

Con l'avvento dell'elaborazione del segnale digitale, i dispositivi di visualizzazione digitale come questo proiettore possono estendere e modificare l'uscita dell'immagine assegnandole proporzioni diverse rispetto al segnale dell'immagine.

Per modificare il rapporto dell’immagine proiettata (indipendentemente dal formato della sorgente):

- Utilizzo del telecomando

1. Premere **Aspect** per visualizzare l’impostazione corrente.
2. Premere ripetutamente **Aspect** per selezionare un rapporto adatto al formato del segnale video e ai requisiti di visualizzazione.

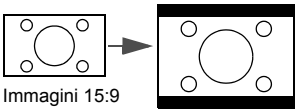
- Utilizzo del menu OSD

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀ / ▶ finché non viene evidenziato il menu **DISPLAY**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Rapporto**.
3. Premere ◀/▶ per selezionare un rapporto adatto al formato del segnale video e ai requisiti di visualizzazione.

Informazioni sul rapporto

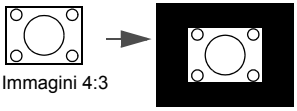
- Nelle immagini sottostanti, le porzioni nere rappresentano le aree inattive mentre quelle bianche le aree attive.
- Il menu OSD può essere visualizzato in quest'area scura non utilizzata.

1. **Auto**: consente di modificare le proporzioni dell'immagine per adattarla alla larghezza orizzontale o verticale della risoluzione originale. Questa opzione è adatta se il rapporto delle immagini è diverso da 4:3 e 16:9 e se si desidera utilizzare la maggior parte dello schermo senza alterare il rapporto dell'immagine.

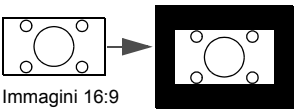


Immagini 15:9

2. **Reale**: Limmagine viene proiettata nella sua risoluzione originale, e ridimensionata per adattarsi allarea di visualizzazione. Per i segnali di input con risoluzioni inferiori, le dimensioni dell'immagine proiettata saranno inferiori rispetto a un'immagine ridimensionata a schermo intero. Se necessario, regolare l'impostazione dello zoom o avvicinare il proiettore allo schermo per aumentare le dimensioni dell'immagine. Una volta completate queste regolazioni, potrebbe essere necessario reimpostare la messa a fuoco del proiettore.

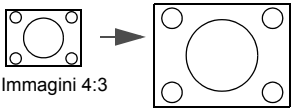


Immagini 4:3



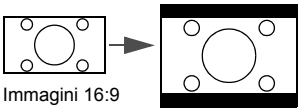
Immagini 16:9

3. **4:3**: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 4:3. Questa impostazione è particolarmente adatta per le immagini in formato 4:3, ad esempio TV a definizione standard e DVD in formato 4:3, poiché vengono visualizzate senza alterarne le proporzioni.



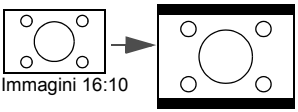
Immagini 4:3

4. **16:9**: consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:9. Questa impostazione è particolarmente adatta per le immagini già in formato 16:9, ad esempio TV ad alta definizione (HDTV), poiché vengono visualizzate senza alterarne le proporzioni.



Immagini 16:9

5. **16:10**: Consente di adattare l'immagine per poterla visualizzare nel centro dello schermo con un rapporto di 16:10. È adatto per le immagini che sono già nel formato 16:10 visualizzandole senza alterazioni del formato.



Immagini 16:10

Ottimizzazione dell'immagine

Utilizzo del Colore parete

Nel caso in cui la proiezione avvenga su una superficie colorata come una parete tinteggiata che potrebbe non essere bianca, la funzione Colore parete corregge i colori dell'immagine proiettata per evitare possibili differenze cromatiche fra la sorgete e le immagini proiettate.

Per utilizzare questa funzione, andare al menu **DISPLAY** > **Colore parete** e premere ◀ / ▶ per selezionare il colore più simile al colore della superficie di proiezione. Sono disponibili diversi colori precalibrati fra cui scegliere: **Giallo chiaro**, **Rosa**, **Verde chiaro**, **Blu**, e **Lavagna**.

Selezione di una modalità immagine

Il proiettore dispone di varie modalità applicazioni che è possibile selezionare in base all'ambiente operativo in uso e al tipo di immagine del segnale di input.

Per selezionare la modalità di funzionamento desiderata, seguire una delle procedure indicate di seguito.

- Premere ripetutamente **MODE/ENTER** sul proiettore o sul telecomando fini a quando non viene selezionata la modalità desiderata.
- Andare al menu **IMMAGINE > Picture mode** e premere ◀ / ▶ per selezionare la modalità desiderata.

1. **Modalità Dinamico**: consente di ottimizzare la luminosità dell'immagine proiettata. Questa modalità è ideale per ambienti in cui è necessario un livello di luminosità elevato, ad esempio quando si utilizza il proiettore in stanze ben illuminate.
2. **Modalità Presentazione**: specifica per le presentazioni. In questa modalità, la luminosità è particolarmente curata per soddisfare le colorazioni su PC e notebook.
3. **Modalità sRGB**: consente di aumentare al massimo la purezza dei colori RGB per ottenere immagini reali indipendentemente dall'impostazione della luminosità. È la modalità più adatta per la visualizzazione di foto scattate con una fotocamera compatibile sRGB e adeguatamente calibrata, nonché per visualizzare applicazioni grafiche e di disegno per computer, ad esempio AutoCAD.
4. **Modalità Cinema**: è appropriata per la riproduzione di filmati e videoclip a colori da fotocamere digitali o video digitali tramite il computer, questa modalità consente una visualizzazione ottimale anche in ambienti scarsamente illuminati.
5. **Modalità 3D**: È appropriata per riprodurre immagini e video clip in 3D.
6. **Modalità Uten 1/Uten 2**: Richiama le impostazioni personalizzate basate sulle modalità immagine attualmente disponibili. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione della modalità Uten 1/Uten 2" nella pagina 31.

Impostazione della modalità **Uten 1**/**Uten 2**

Se le modalità immagine correnti disponibili non soddisfano le proprie esigenze, vi sono due modalità definibili dall'utente. È possibile utilizzare una delle modalità immagine (ad eccezione di **Uten 1/2**) come punto di partenza e personalizzare le impostazioni.

1. Premere **MENU/EXIT** per aprire il menu OSD (On-screen display).
2. Selezionare il menu **IMMAGINE** > **Picture mode**.
3. Premere ◀ / ▶ per selezionare **Uten 1** o **Uten 2**.
4. Premere ▼ per evidenziare **Modalità riferimento**.

☞ Questa funzione è disponibile solamente quando la modalità **Uten 1** o **Uten 2** viene selezionata nel sottomenu **Picture mode**.

5. Premere ◀ / ▶ per selezionare la modalità immagine più adatta alle proprie necessità.
6. Premere ▼ per selezionare la voce di menu da modificare e regolare il valore con ◀ / ▶ . Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione della qualità dell'immagine nelle modalità utente" qui sotto.

Regolazione della qualità dell'immagine nelle modalità utente

In relazione al tipo di segnale e modalità immagine selezionata, alcune delle funzioni di seguito potrebbero non essere disponibli. In relazione alle proprie esigenze, è possibile regolare queste funzioni evidenziandole e premendo ◀ / ▶ sul proiettore o sul telecomando.

Regolazione **Luminosità**

Aumentando il valore, l'immagine risulta più chiara, diminuendolo, l'immagine risulta più scura. Regolare questa impostazione in modo che le aree scure dell'immagine appaiano nere e i dettagli in tali aree siano visibili.

Regolazione **Contrasto**

Aumentando il valore, si ottiene un contrasto maggiore. Utilizzare questa impostazione per impostare il livello massimo dei bianchi dopo aver regolato l'impostazione della luminosità per adattarla all'ambiente di visualizzazione e al segnale di input selezionati.

Regolazione **Colori**

Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi. Se si imposta un valore troppo alto, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.

Regolazione **Tinta**

Aumentando il valore, l'immagine assume una tonalità tendente al rosso. Diminuendo il valore, l'immagine assume una tonalità tendente al verde.

Regolazione **Nitidezza**

Aumentando il valore, l'immagine risulta più nitida. Diminuendo il valore, l'immagine risulta meno nitida.

Regolazione **Brilliant Color**

Questa funzione utilizza un nuovo algoritmo di elaborazione del colore e ottimizzazione dei livelli di sistema per consentire una maggiore luminosità insieme a colori più vivaci nell'immagine. Permette un miglioramento della luminosità del 50% nelle immagini a mezzi toni, che si trovano di solito in video e scene naturali, consentendo al proiettore di riprodurre colori più relaistici. Se si desidera riprodurre immagini con questa qualità, selezionare **On**. Altrimenti selezionare **Off**.

Quando viene selezionato **Off**, la funzione **Temperatura colore** non è disponibile.

Selezione della **temperatura di colore**

Le opzioni disponibili per le impostazioni della temperatura del colore* variano a seconda del tipo di segnale selezionato.

1. **Freddo:** Conferisce al bianco una tonalità bluastra.
2. **Normale:** Mantiene le colorazioni normali del bianco.
3. **Caldo:** Conferisce al bianco una tonalità rossastra.

***Informazioni sulla temperatura del colore:**

Numerose tonalità differenti vengono considerate "bianche" per vari motivi. Uno dei metodi di rappresentazione del colore bianco più comuni è la cosiddetta "temperatura di colore". Un colore bianco con una temperatura di colore bassa assume una tonalità rossastra. Un colore bianco con una temperatura di colore alta assume una tonalità bluastra.

Impostazione della temperatura colore preferita

Per impostare la temperatura colore preferita:

1. Evidenziare **Temperatura colore** e selezionare **Caldo**, **Normale**, o **Freddo** premendo ◀ / ▶ sul proiettore o sul telecomando.
2. Premere ▼ per evidenziare **Sintonia temperatura colore** e premere **MODE/ ENTER**. Viene visualizzata la pagina Sintonia temperatura colore.
3. Premere ▲/▼ per evidenziare la voce che si desidera modificare e regolare i valori premendo ◀ / ▶ .
    - **Guadagno R**/**Guadagno G**/**Guadagno B**: Regola i livelli di contrasto di rosso, verde e blu.
    - **Offset R**/**Offset G**/**Offset B**: Regola i livelli di luminosità di rosso, verde e blu.
4. Premere **MENU/EXIT** per uscire salvando le impostazioni.

Gestione colori 3D

In molti tipi di installazione, come ad esempio lezioni, meeting, o salotto dove la luce rimane spenta, o in edifici dove le finestre esterne permettono alla luce solare di entrare nelle stanze, non è necessario eseguire la gestione colore.

La gestione del colore deve essere considerata solo in istallazioni permanenti con livelli di illuminazione controllati come ad esempio sale riunioni, sale per conferenze, ambienti domestici. La gestione del colore fornisce la regolazione del controllo della qualità del colore per consentire una riproduzione accurata del colore, come richiesto.

Una gestione del colore appropriata può essere realizzata solamente in condizioni di visualizzazione controllate e riproducibili. È necessario utilizzare un colorimetro (misuratore del colore della luce), e provvedere una serie di immagini sorgente adatte per misurare la riproduzione del colore. Questi strumenti non sono forniti con il proiettore, inoltre, il fornitore del proiettore deve essere in grado di fornire una guida adatta, o un installatore professionale.

Per la regolazione, Gestione colore è dotato di sei impostazioni (RGBCMY) dei colori. Quando viene selezionato il colore, è possibile regolare indipendentemente l'intervallo e la saturazione del colore in relazione alle proprie preferenze.

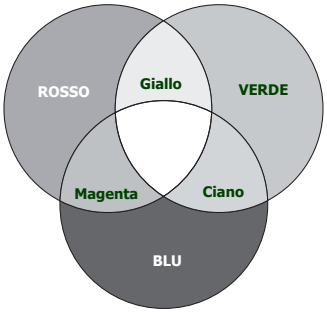
Se è stato acquistato un disco test contenente vari modelli di colore di prova che può essere usato per provare la presentazione del colore su monitor, TV, proiettori, ecc. È possibile proiettare qualsiasi immagine dal disco sullo schermo e accedere al menu **Gestione colori 3D** per eseguire le regolazioni.

Per regolare le impostazioni:

1. Andare nel menu **IMMAGINE** e evidenziare **Gestione colori 3D**.
2. Premere **MODE/ENTER** sul proiettore o sul telecomando, viene visualizzata la pagina **Gestione colori 3D**.
3. Evidenziare **Colori primari** e premere ◀/▶ per selezionare un colore tra Rosso, Giallo, Verde, Ciano, Blu, o Magenta.
4. Premere ▼ per evidenziare **Tonalità** e premere ◀/▶ per selezionare l'intervallo. Aumenti nella gamma comprendono colori composti da proporzioni variabili dei due colori adiacenti.

   Fare riferimento all'illustrazione sulla destra per vedere come i colori si relazionano tra di loro.

   Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, nell'immagine proiettata viene selezionato solamente il rosso puro. Aumentando l'intervallo verrà incluso il rosso vicino al giallo e rosso vicino al magenta.



5. Premere ▼ per evidenziare **Saturazione** e regolare il valore premendo ◀/▶. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine.

   Ad esempio, se si seleziona Rosso e si imposta l'intervallo su 0, solamente la saturazione del rosso puro avrà effetto.

☞ **Saturazione** è la quantità di quel colore in un'immagine video. Impostando un valore più basso si ottengono colori meno saturi; impostando "0" l'immagine viene visualizzata in bianco e nero. Se la saturazione è troppo alta, i colori dell'immagine saranno molto forti e ciò renderà l'immagine poco realistica.

6. Premere ▼ per evidenziare **Guadagno** e regolare il valore premendo ◀/▶. Ciò avrà effetto sul livello di contrasto selezionato per il colore primario. Ogni regolazione apportata si rifletterà immediatamente sull'immagine.
7. Ripetere le operazioni da 3 a 6 per eseguire la regolazione di altri colori.
8. Assicurarsi di aver eseguito tutte le regolazioni desiderate.
9. Premere **MENU/EXIT** per uscire salvando le impostazioni.

Riavviare tutte le modalità di immagine correnti

1. Andare nel menu **IMMAGINE** e evidenziare **Ripristina impostaz immagine**.
2. Premere **MODE/ENTER** e premere ▲/▼ per selezionare **Corrente** oppure **Tutto**.
   - **Corrente**: consente di tornare dalla modalità immagine corrente alle impostazioni di fabbrica predefinite.
   - **Tutto**: ripristina tutte le impostazioni, tranne **Uten 1/Uten 2** nel menu **IMMAGINE**, sui valori di fabbrica predefiniti fabbrica.

Impostazione del timer presentazione

Il timer presentazione può indicare il tempo di presentazione residuo sullo schermo per riuscire a gestire il tempo in modo ottimale nel corso di una presentazione. Seguire i passaggi descritti di seguito per utilizzare questa funzione:

1. Andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer presentazione** e premere **MODE/ENTER** per visualizzare la pagina **Timer presentazione**.
2. Evidenziare **Intervallo timer** e decidere l'intervallo di tempo premendo ◀/▶. La durata dell'intervallo può essere impostata da 1 a 5 minuti con incrementi da 1 minuto e da 5 a 240 minuti con incrementi da 5 minuti.

☞ Se il timer è già attivo, questo ricomincerà da capo ogni volta che l'Intervallo timer viene reimpostato.

3. Premere ▼ per evidenziare **Visualizza timer** e scegliere se si desidera visualizzare l'intervallo sullo schermo premendo ◀/▶.

Selezione	Descrizione
Sempre	Consente di visualizzare il timer sullo schermo per l'intera durata della presentazione.
3 min/2 min/1 min	Consente di visualizzare il timer sullo schermo negli ultimi 3/2/1 minuti.
Mai	Consente di nascondere il timer per l'intera durata della presentazione.

4. Premere ▼ per evidenziare **Posizione timer** e impostare la posizione premendo ◀/▶.

Al centro → In alto a sinistra → In alto a destra → In basso a destra → In basso a sinistra

5. Premere ▼ per evidenziare **Metodo conteggio timer** e selezionare il metodo desiderato premendo ◀/▶.

Selezione	Descrizione
Avanti	Aumenta da 0 al tempo predefinito.
Indietro	Diminuisce dal tempo predefinito a 0.

6. Premere ▼ per evidenziare **Promemoria audio** e decidere se attivare il promemoria acustico premendo ◀/▶. Se si seleziona **On** un doppio bip verrà emesso durante gli ultimi 30 secondi di conteggio in qualsiasi modalità, ed un triplo bip verrà emesso quando il timer è terminato.
7. Per attivare il timer presentazione, premere ▼ e premere ◀/▶ per evidenziare **On** e premere **MODE/ENTER**.
8. Viene visualizzato un messaggio di conferma. Evidenziare **Sì** e premere **MODE/ENTER** sul proiettore o sul telecomando per confermare. Vedrete il messaggio "**Timer attivo**" apparire sullo schermo. Il timer inizia il conteggio una volta attivato.

Per annullare il timer eseguire le seguenti operazioni:

1. Andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Timer presentazione** ed evidenziare **Off**. Premere **MODE/ENTER**. Appare un messaggio di conferma.
2. Evidenziare **Sì** quindi premere **MODE/ENTER** per confermare. Vedrete il messaggio "**Timer disattivo**" apparire sullo schermo.

Operazioni di selezione pagina remota

Prima di utilizzare la funzione di selezione pagina, collegare il proiettore al PC o al notebook mediante un cavo USB. Per ulteriori informazioni, vedere "Collegamento" nella pagina 18.

È possibile utilizzare il programma software del display (su un computer collegato) che risponde ai comandi pagina su/giù (come in Microsoft PowerPoint) premendo **PAGE +/ PAGE -** sul telecomando.

Se la funzione di selezione pagina remota non funziona, verificare che il collegamento USB sia stato effettuato correttamente e che la versione del driver del computer sia aggiornata.

☞ La funzione di selezione pagina remota non funziona con il sistema operativo Microsoft® Windows® 98. Si consiglia il sistema operativo Windows® XP o superiore.

Blocco dell'immagine

Premere **FREEZE** sul telecomando per bloccare l'immagine. Sullo schermo viene visualizzata la parola "**FREEZE**". Per disattivare la funzione, premere un tasto qualsiasi sul proiettore o sul telecomando.

☞ Se il telecomando dispone dei seguenti tasti, questi non possono essere premuti per attivare la funzione. **LASER**, #2, #5, **PAGE +/PAGE -**.

Anche se l'immagine è bloccata sullo schermo, le immagini scorrono sul video o su un altro dispositivo. Se i dispositivi collegati dispongono di output audio, è possibile ascoltare il suono anche se l'immagine è ferma.

Immagine nascosta

Per ottenere la completa attenzione del pubblico, è possibile utilizzare il tasto **BLANK** sul proiettore o **ECO BLANK** sul telecomando per nascondere l'immagine.

È possibile impostare il tempo di schermo vuoto nel menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Impostazioni di funzionamento > Timer inattività** perché il proiettore ritorni automaticamente all'immagine dopo un intervallo di tempo in cui non si agisce sullo schermo vuoto. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 minuti, con incrementi di 5 minuti.

Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili per la personalizzazione, selezionare **Disattiva**.

Sia che **Timer inattività** sia attivo o meno, è possibile premere molti dei tasti del proiettore o del telecomando per ripristinare l'immagine.

☞ Non bloccare l'obiettivo di proiezione con oggetti durante il funzionamento del proiettore per evitare il rischio che gli oggetti si surriscaldino e si deformino o che si sviluppino incendi.

Blocco dei tasti di comando

Con i tasti di comando del proiettore bloccati, è possibile evitare che le impostazioni vengano cambiate accidentalmente (ad esempio da parte dei bambini). Quando **Blocco tasti pannello** è su on, nessun tasto del proiettore funziona ad eccezione di

⏻ **ACCENSIONE**.

1. Selezionare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** > **Blocco tasti pannello**, quindi selezionare **On** premendo ◀/▶ sul proiettore o sul telecomando. Appare un messaggio di conferma.
2. Evidenziare **Sì** quindi premere **MODE/ENTER** per confermare.

È anche possibile utilizzare il telecomando per accedere al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base > Blocco tasti pannello** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**.

- I tasti sul telecomando sono utilizzabili se la funzione di blocco dei tasti del pannello di controllo è abilitata.

- Se si preme **ACCENSIONE** per spegnere il proiettore senza disabilitare la funzione di blocco dei tasti, il proiettore permane nello stato bloccato alla successiva accensione.

Funzionamento del proiettore ad altitudini elevate

Si consiglia di utilizzare **Modalità altitudine elevata** quando l'ambiente è a 1500 m – 3000 m sul livello del mare, e la temperatura è compresa tra 0°C–35°C.

Non utilizzare **Modalità altitudine elevata** se il proiettore viene usato in ambienti fra 0 e 1500 m e temperature fra 0 e 35°C. Il proiettore verrà raffreddato eccessivamente se si imposta questa modalità in tali condizioni.

Per attivare **Modalità altitudine elevata**:

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Modalità altitudine elevata** e premere ◀/▶ per selezionare **On**. Appare un messaggio di conferma.
3. Evidenziare **Sì** quindi premere **MODE/ENTER**.

Quando si utilizza il proiettore in "**Modalità altitudine elevata**", il livello di rumore può aumentare poiché la ventola funziona a maggiore velocità per migliorare il sistema di raffreddamento e le prestazioni generali.

Se si utilizza il proiettore in condizioni estreme diverse da quelle descritte sopra, il sistema potrebbe spegnersi automaticamente per evitare che il proiettore si surriscaldi. In questi casi, è necessario passare alla modalità Altitudine elevata per ovviare a questi fenomeni. Tuttavia, il proiettore non è adatto al funzionamento in qualsiasi condizione estrema.

Regolazione dell'audio

Le regolazioni apportate all'audio hanno effetto sugli altoparlanti del proiettore. Assicurarsi di avere un collegamento corretto con l'ingresso audio del proiettore. Vedere "Collegamento" nella pagina 18 per conoscere come collegare l'ingresso audio.

Attivare SRS

Per attivare SRS:

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ finché non viene evidenziato il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni audio** e premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni audio**.
3. Evidenziare **SRS** e premere ◀/▶ per selezionare **On**.

Disattivazione dell'audio

Per disattivare temporaneamente l'audio:

1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Evidenziare **Mute** e premere ◀/▶ per selezionare **On**.

Se disponibile, è anche possibile premere **Mute** sul telecomando per attivare o disattivare l'audio del proiettore.

Regolazione del livello dell'audio

Per regolare il livello dell'audio, premere / , oppure:

1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Premere ▼ per evidenziare **Volume** e premere ◀/▶ per selezionare il livello desiderato.

Regolare il volume del microfono

Per regolare il livello dell'audio del microfono:

1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Premere ▼ per evidenziare **Volume microfono** e premere ◀/▶ per selezionare il livello desiderato.

Disattivare **Tono on/off**

Per disattivare il segnale acustico:

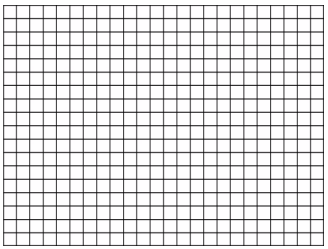
1. Ripetere le operazioni 1-2.
2. Premere ▼ per evidenziare **Tono on/off** e premere ◀/▶ per selezionare **Off**.

☞ Il solo modo per cambiare **Tono on/off** è impostarlo su On o Off. La disattivazione dell'audio o il cambiamento del livello dell'audio non hanno effetto su **Tono on/off**.

Utilizzo della correzione del trapezio

Il proiettore consente di visualizzare la pagina di correzione del trapezio. Aiuta a regolare le dimensioni dellimmagine e la messa a fuoco e verifica che limmagine sia proiettata senza distorsione.

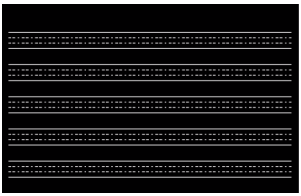
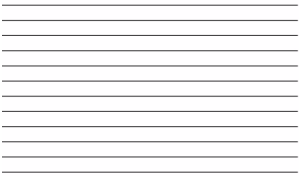
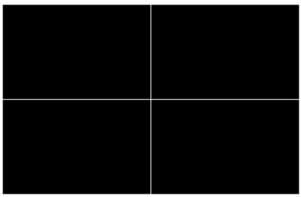
Per visualizzare la correzione del trapezio, aprire il menu OSD e andare in **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Test formato** e premere ◀/▶ per selezionare **On**.



Utilizzo del modello didattico

Il proiettore offre alcuni modelli predefiniti per i vari scopi di insegnamento. Per attivare i modelli:

1. Aprire il menu OSD e andare in **DISPLAY** > **Modello insegnamento** e premere ▲/▼ per selezionare **Lavagna** o **Lavagna bianca**.
2. Premere ◀/▶ per scegliere il modello necessario.
3. Premere **MODE/ENTER** per attivare i modelli.

Modello insegnamento	Lavagna bianca	Lavagna
Modello lettera		
Foglio di lavoro		
Grafico coordinate		

Spegnimento del proiettore

1. Premere **ACCENSIONE** o **OFF** e sullo schermo viene visualizzato un messaggio di richiesta conferma.

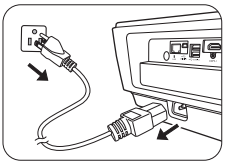
   Se non risponde entro qualche secondo, il messaggio scompare.

2. Premere nuovamente **ACCENSIONE** o **OFF**. **POWER (spia alimentazione)** lampeggia in arancione, la lampada di proiezione si spegne mentre le ventole continuano a girare per circa 90 secondi per raffreddare il proiettore.

Per evitare che la lampada possa danneggiarsi, durante il processo di raffreddamento il proiettore non risponde a nessun comando.

Rendere più breve il tempo di raffreddamento, è possibile attivare la funzione Raffreddamento rapido. Per ulteriori informazioni, vedere "Raffreddamento rapido" nella pagina 48.

3. Una volta terminato il processo di raffreddamento, viene emesso un "**Segnale acustico di spegnimento**". **POWER (spia alimentazione)** è a luce fissa arancione e le ventole si fermano. Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.



- Per disattivare il segnale acustico, vedere "Disattivare Tono on/off" nella pagina 38.

- Se il proiettore non viene spento correttamente, le ventole gireranno per alcuni minuti per raffreddare il proiettore e proteggere la lampada al successivo riavvio. Premere nuovamente **ACCENSIONE** o **ON** per avviare il proiettore dopo che le ventole si sono arrestate e **POWER (spia alimentazione)** diventa arancione.

- La durata della lampada varia in relazione alle condizioni ambientali e all'uso.

Spegnimento diretto

Il cavo di alimentazione CA può essere rimosso non appena il proiettore è spento. Per proteggere la lampada, attendere 10 minuti prima di riaccendere il proiettore. (Quando si prova a riavviare il proiettore, si potrebbero avviare le ventole per alcuni minuti per eseguire il raffreddamento.) In questi casi, premere nuovamente **ACCENSIONE** o **ON** per avviare il proiettore dopo che le ventole si sono arrestate e POWER (spia alimentazione) diventa arancione.

Funzionamento dei menu

Menu

I menu dell'OSD (On-Screen Display) variano a seconda del tipo di segnale selezionato e il modello di proiettore che si sta usando.

Menu principale	Sottomenu		Opzioni
1. DISPLAY	Colore parete		Off/Giallo chiaro/Rosa/ Verde chiaro/Blu/Lavagna
	Rapporto		Auto/Reale/4:3/16:9/16:10
	Trapezio		
	Posizione		
	Fase		
	Dimens orizzontali		
	Zoom digitale		
	3D	Modalità 3D	Auto/In alto-In basso/ Seq. fotogrammi/ Frame Packing/Affiancato/Off
		Inverti sincronizzazione 3D	Disattiva/Inverti
	Modello insegnamento	Lavagna	Off/Modello lettera/Foglio di lavoro/Grafico coordinate
		Lavagna bianca	Off/Modello lettera/Foglio di lavoro/Grafico coordinate
2. IMMAGINE	Picture mode	Dinamico/Presentazione/sRGB/Cinema/3D/ Uten 1/Uten 2	
	Modalità riferimento	Dinamico/Presentazione/sRGB/Cinema/3D	
	Luminosità		
	Contrasto		
	Colori		
	Tinta		
	Nitidezza		
	Brilliant Color		On/Off
	Temperatura colore		Freddo/Normale/Caldo
	Sintonia temperatura colore		Guadagno R/Guadagno G/ Guadagno B/Offset R/ Offset G/Offset B
	Gestione colori 3D	Colori primari	R/G/B/C/M/Y
		Tonalità	
		Saturazione	
		Guadagno	
	Ripristina impostaz immagine		Corrente/Tutto/Annulla
3. SORGENTE	Ricerca automatica veloce		On/Off
	Trasf. Spazio colore		Auto/RGB/YUV

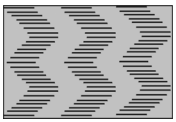
Menu principale	Sottomenu		Opzioni
4. CONFIG-URAZ. SISTEMA: Di base	Timer presentazione	Intervallo timer	1~240 min.
		Visualizza timer	Sempre/3 min/2 min/1 min/Mai
		Posizione timer	Al centro/In alto a sinistra/In alto a destra/In basso a destra/ In basso a sinistra
		Metodo conteggio timer	Indietro/Avanti
		Promemoria audio	On/Off
		On/Off	
	Lingua		English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Installazione proiettore		Frontale tavolo/Poster. tavolo/ Poster. soffitto/Front. soffitto
	Impostazioni Menu	Tempo visualizz. menu	5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/ Sempre
		Posizione menu	Al centro/In alto a sinistra/In alto a destra/In basso a destra/ In basso a sinistra
		Messaggio promemoria	On/Off
	Impostazioni di funzionamento	Accensione diretta	On/Off
		Accensione su ricezione segnale	On/Off
		Auto spegnimento	Disattiva/3 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Raffreddamento rapido	On/Off
		Riavvio immediato	On/Off
		Timer inattività	Disattiva/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Timer pausa	Disattiva/30 min/1 ora/2 ore/ 3 ore/4 ore/8 ore/12 ore
	Ricev telecomando		Anter. + Poster./Anteriore/ Posteriore
	Blocco tasti pannello		On/Off

Menu principale	Sottomenu		Opzioni
4. CONFIG-URAZ. SISTEMA: Di base	**Colore sfondo**		**Nero/Blu/Porpora/BenQ**
	Schermata d'avvio		**Nero/Blu/BenQ**
5. CONFIG-URAZ. SISTEMA: Avanzata	**Modalità altitudine elevata**		**On/Off**
	Impostazioni audio	**SRS**	**On/Off**
		Mute	**On/Off**
		Volume	
		Volume microfono	
		Tono on/off	**On/Off**
	Impostazioni lampada	**Modalità Lampada**	**Normale/Risparmio**
		Ripristina timer lampada	
		Ore equivalente lampada	
	Impostaz. protezione	**Modifica password**	
		Modificare impostazioni protezione	**Blocco accensione**
			Blocco controllo web
	Baud rate		**2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/115200**
	Test formato		**On/Off**
	Sottotitoli chiusi	**Attiva sottotitoli chiusi**	**On/Off**
		Versione sottotitoli	**CC1/CC2/CC3/CC4**
	Impostaz standby	**Rete**	**On/Off**
		Microfono	**On/Off**
		Uscita monitor	**On/Off**
		Pass through audio	**Off/Computer 1/Computer 2/ Video, S-Video, YPbPr/HDMI 1/HDMI 2/Visualizz. Rete/ Visualizz. USB**

Menu principale	Sottomenu		Opzioni
5. CONFIG-URAZ. SISTEMA: Avanzata	Impostazioni di rete	LAN cablata	Stato
			DHCP
			Indirizzo IP
			Subnet Mask
			Gateway predefinito
			Server DNS
			Applica
		LAN wireless	Stato
			SSID
			Display SSID
			Indirizzo IP
			Modalità connessione
			Applica
		Desktop remoto	Account
			Password
			Connetti
		Codice accesso priezione	On/Off
		Trasmissione	Trasmissione
			Canale
			Indirizzo IP
		Scopri dispositivo AMX	On/Off
		Indirizzo MAC	
	Riprist. tutte imp.		
6. INFORMAZI-ONI	Stato corrente del sistema		• Sorgente • Picture mode • Risoluzione • Modalità Lampada • Formato 3D • Sistema di colore • Lampada equivalente • Versione firmware

Tenere presente che le voci di menu sono disponibili quando il proiettore rileva almeno un segnale di input. Se non ci sono apparecchiature collegate al proiettore o non viene rilevato alcun segnale è possibile accedere solo ad alcune voci di menu.

Descrizione dei menu

	Funzione	Descrizione
I. Menu DISPLAY	**Colore parete**	Consente di correggere il colore dell'immagine proiettata se la superficie di proiezione non è bianca. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo del Colore parete" nella pagina 31.
	Rapporto	Per impostare le proporzioni dell'immagine è necessario selezionare alcune opzioni che dipendono dalla sorgente del segnale di input. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione del rapporto" nella pagina 29.
	Trapezio	Corregge la distorsione trapezoidale dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Correzione della distorsione trapezoidale" nella pagina 23.
	Posizione	Consente di visualizzare la pagina di regolazione della posizione. Per spostare l'immagine proiettata, utilizzare i tasti freccia. I valori visualizzati nella parte inferiore della pagina cambiano ogni volta che viene premuto un tasto, fino a raggiungere il valore massimo o minimo. ☞ Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).
	Fase	Consente di regolare la fase di clock per ridurre la distorsione dell'immagine.  ☞ Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).
	Dimens oriz-zontali	Regola la dimensione orizzontale dell'immagine. ☞ Questa funzione è disponibile solamente quando viene selezionato il segnale PC (RGB analogico).
	Zoom digitale	Consente di aumentare o ridurre le dimensioni dell'immagine proiettata. Per ulteriori informazioni, vedere "Ingrandire e cercare dettagli" nella pagina 28.
	3D	Questo proiettore offre una funzione 3D che consente di seguire film in 3D, video ed eventi sportive in modo più realistico, con immagini che permettono di apprezzare la profondità. Per poter vedere le immagini in 3D è necessario mettere gli occhiali per il 3D. **Modalità 3D** Le impostazioni predefinite sono **Auto** e il proiettore sceglie automaticamente il formato 3D appropriato quando vengono rilevati i contenuti 3D. Se il proiettore non riesce a riconoscere il formato 3D, premere ◀/▶ per scegliere una modalità 3D. ☞ Quando la funzione **3D** è impostata su on: • Il livello di luminosità dell'immagine diminuisce. • Non è possibile regolare **Picture mode**. **Inverti sincronizzazione 3D** Se si scopre un'inversione della profondità delle immagini, attivare questa funzione per correggere il problema.

	Funzione	Descrizione
1. Menu DISPLAY	**Modello insegnamento**	Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo del modello didattico" nella pagina 39.
2. Menu IMMAGINE	**Picture mode**	Le modalità applicazioni predefinite consentono di ottimizzare l'impostazione dell'immagine del proiettore per adattarla al tipo di programma in uso. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di una modalità immagine" nella pagina 31.
	Modalità riferimento	Consente di selezionare la modalità di applicazione più adatta alle proprie esigenze di qualità dell'immagine e consente di regolare ulteriormente l'immagine a seconda delle selezioni elencate in basso. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione della modalità Uten 1/Uten 2" nella pagina 31.
	Luminosità	Regola la luminosità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Luminosità" nella pagina 32.
	Contrasto	Regola il grado di differenza tra l'intensità e la luminosità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Contrasto" nella pagina 32.
	Colori	Regola il livello di saturazione del colore, ovvero la quantità di ciascun colore in un'immagine video. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Colori" nella pagina 32. ☞ Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale Video, S-Video o Component Video.
	Tinta	Consente di regolare i toni dei colori rosso e verde dell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Tinta" nella pagina 32. ☞ Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale Video o S-Video ed il formato del sistema è NTSC.
	Nitidezza	Regola l'immagine in modo che appaia più o meno nitida. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Nitidezza" nella pagina 32. ☞ Questa funzione è disponibile solo quando viene selezionato un segnale Video, S-Video o Component Video.
	Brilliant Color	Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione Brilliant Color" nella pagina 32.
	Temperatura colore	Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione della temperatura di colore" nella pagina 33.

	Funzione	Descrizione
2. Menu IMMAGINE	**Sintonia temperatura colore**	Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione della temperatura colore preferita" nella pagina 33.
	Gestione colori 3D	Per ulteriori informazioni, vedere "Gestione colori 3D" nella pagina 33.
	Ripristina impostaz immagine	Per ulteriori informazioni, vedere "Riavviare tutte le modalità di immagine correnti" nella pagina 34.
3. Menu SORGENTE	**Ricerca automatica veloce**	Per ulteriori informazioni, vedere "Commutazione del segnale di input" nella pagina 27.
	Trasf. Spazio colore	Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dello spazio colore" nella pagina 28.
4. Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base	**Timer presentazione**	Fornisce un promemoria per terminare la presentazione entro un determinato periodo di tempo. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione del timer presentazione" nella pagina 34.
	Lingua	Consente di impostare la lingua desiderata per i menu OSD (On-Screen Display). Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo dei menu" nella pagina 24.
	Installazione proiettore	Il proiettore può essere installato sul soffitto, dietro uno schermo o con uno o più specchi. Per ulteriori informazioni, vedere "Scelta della posizione" nella pagina 15.
	Impostazioni Menu	**Tempo visualizz. menu** Consente di impostare il tempo in cui l'OSD rimane attivo da quando viene premuto il tasto. **Posizione menu** Consente di impostare la posizione del menu OSD (On-Screen Display). **Messaggio promemoria** Consente di attivare o disattivare i promemoria.

	Funzione	Descrizione
4. Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base	**Impostazioni di funzionamento**	**Accensione diretta** Consente di accendere automaticamente il proiettore una volta collegato il cavo di alimentazione. **Accensione su ricezione segnale** Consente di scegliere se attivare o meno direttamente il proiettore senza premere **ACCENSIONE** o **ON** quando il proiettore è in modalità standby e il segnale è trasmesso attraverso il cavo VGA. **Auto spegnimento** Consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di input dopo un intervallo di tempo prestabilito. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazioni Auto spegnimento" nella pagina 53. **Raffreddamento rapido** Consente di attivare e disattivare la funzione di raffreddamento rapido. Selezionando **On** si attiva la funzione e l'intervallo di raffreddamento del proiettore sarà inferiore di 15 secondi rispetto alla durata standard di 90 secondi. ☞ Questa funzione è disponibile solo quando **Riavvio immediato** è disattiva. **Riavvio immediato** Selezionando **On** il proiettore si riavvia subito 90 secondi dopo che è stato spento. **Timer inattività** Consente di impostare il tempo di attesa dell'immagine quando è azionata la funzione di inattività. Una volta trascorso questo intervallo di tempo, viene nuovamente visualizzata l'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Immagine nascosta" nella pagina 36. **Timer pausa** Imposta il timer per lo spegnimento automatico.
	Ricev teleco-mando	Consente di attivare tutti i ricevitori remoti o un ricevitore remoto specifico sul proiettore.
	Blocco tasti pannello	Consente di attivare o disattivare le funzioni dei tasti del pannello ad eccezione di ⏻ **ACCENSIONE** sul proiettore e i tasti sul telecomando. Per ulteriori informazioni, vedere "Blocco dei tasti di comando" nella pagina 36.
	Colore sfondo	Consente di impostare il colore dello sfondo per il proiettore.
	Schermata d'avvio	Consente di selezionare il logo da visualizzare sullo schermo all'accensione del proiettore.

	Funzione	Descrizione
5. Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata	**Modalità altitudine elevata**	Questa modalità consente il funzionamento ad altitudini elevate. Per ulteriori informazioni, vedere "Funzionamento del proiettore ad altitudini elevate" nella pagina 37.
	Impostazioni audio	Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione dell'audio" nella pagina 37.
	Impostazioni lampada	**Modalità Lampada** Per ulteriori informazioni, vedere "Impostare Modalità Lampada su Risparmio" nella pagina 53. **Ripristina timer lampada** Per ulteriori informazioni, vedere "Ripristino del timer della lampada" nella pagina 57. **Ore equivalente lampada** Per ulteriori informazioni su come calcolare il tempo di utilizzo totale della lampada, vedere "Conoscere le ore di utilizzo della lampada" nella pagina 53.
	Impostaz. protezione	**Modifica password** Viene richiesto di inserire la password corrente prima di inserirne una nuova. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della funzione di protezione mediante password" nella pagina 25. **Modificare impostazioni protezione** **Blocco accensione** Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della funzione di protezione mediante password" nella pagina 25. **Blocco controllo web** Per ulteriori informazioni consultare la Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ.
	Baud rate	Seleziona un baud rate identico a quello del computer in modo da poter collegare i proiettore utilizzando un cavo RS-232 adatto e scaricare o aggiornare il firmware del proiettore. Questa funzione deve essere utilizzata solamente da personale qualificato.
	Test formato	Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della correzione del trapezio" nella pagina 38.

Funzione		Descrizione
5. Menu CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata	**Sottoti-toli chiusi**	**Attiva sottotitoli chiusi** Consente di attivare la funzione selezionando **On** quando il segnale in ingresso selezionato contiene sottotitoli chiusi. • Sottotitoli: Visualizzazione su schermo di dialoghi, commenti, e effetti sonori dei programmi TV e video che contengono sottotitoli chiusi (in genere indicati con "CC" nell'elenco programmi TV). **Versione sottotitoli** Selezionare la modalità sottotitoli chiusi preferita. Per visualizzare i sottotitoli, selezionare CC1, CC2, CC3, o CC4 (CC1 visualizza i sottotitoli nella lingua principale della propria zona).
	Impostaz standby	**Rete** Selezionando **On** si attiva la funzione. Il proiettore è in grado di offrire la funzione di rete quando è in modalità standby. **Microfono** Selezionando **On** si attiva la funzione. Il proiettore può trasmettere il segnale del microfono quando è in modalità standby e tutte le apparecchiature necessarie sono collegate correttamente. Per ulteriori informazioni, vedere "Riproduzione dei suoni con il proiettore" nella pagina 19. **Uscita monitor** Selezionando **On** si attiva la funzione. Il proiettore è in grado di inviare un segnale VGA quando è in modalità standby e il jack **COMPUTER 1** è collegato correttamente al dispositivo. Vedere "Collegamento" nella pagina 18 per conoscere come eseguire il collegamento. **Pass through audio** Il proiettore è in grado di riprodurre un suono quando è in modalità standby e i jack sono collegati correttamente ai dispositivi. Premere ◀/▶ per scegliere la sorgente da utilizzare. Vedere "Collegamento" nella pagina 18 per conoscere come eseguire il collegamento. ☞ Attivando questa funzione aumenta sensibilmente il consumo di energia.
	Impostazioni di rete	**LAN cablata** **LAN wireless** **Desktop remoto** **Codice accesso priezione** **Trasmissione** Per ulteriori informazioni consultare la Guida al funzionamento del proiettore di rete BenQ. **Scopri dispositivo AMX** Quando **Scopri dispositivo AMX** è **On**, il proiettore può essere rilevato utilizzando il controller AMX. **Indirizzo MAC** Consente di visualizza l'indirizzo mac del proiettore.
	Riprist. tutte imp.	Ripristina tutte le impostazioni sui valori predefiniti. ☞ Vengono mantenute tutte le seguenti impostazioni: **Posizione**, **Fase**, **Dimens orizzontali**, **Installazione proiettore**, **Trasf. Spazio colore**, **Modalità altitudine elevata**, **Impostaz. protezione**, **Baud rate** e **Impostazioni di rete**.

Funzione		Descrizione
6. Menu INFORMAZIONI	**Stato corrente del sistema**	**Sorgente** Visualizza l'origine del segnale corrente. **Picture mode** Consente di visualizzare la modalità selezionata nel menu **IMMAGINE**. **Risoluzione** Indica la risoluzione originale del segnale di input. **Modalità Lampada** Mostra la modalità lampada corrente. **Formato 3D** Mostra la modalità 3D corrente. **Sistema di colore** Visualizza il formato di ingresso del sistema: NTSC, PAL, SECAM, YUV, o RGB. **Lampada equivalente** Visualizza il numero di ore in cui la lampada è stata utilizzata. **Versione firmware** Mostra la versione firmware del proiettore.

Manutenzione

Manutenzione del proiettore

Il proiettore richiede poche operazioni di manutenzione. L'unico intervento da eseguire regolarmente è la pulizia dell'obiettivo e della scocca.

Non rimuovere i componenti del proiettore, a eccezione della lampada. Per la sostituzione di parti diverse dalla lampada, contattare il rivenditore.

Pulizia dell'obiettivo

Pulire l'obiettivo ogni volta che vi si deposita dello sporco o della polvere. Assicurarsi che il proiettore sia spento e raffreddato completamento prima di pulire l'obiettivo.

- Rimuovere la polvere utilizzando una bomboletta di aria compressa.
- Per rimuovere lo sporco o eventuali macchie, utilizzare un panno specifico per la pulizia delle lenti o inumidire un panno morbido con un detergente per lenti e pulire delicatamente la superficie dell'obiettivo.
- Non usare mani panni abrasivi, solventi alcalini/acidi, polvere abrasiva o solventi spray, come ad esempio alcool, benzina, diluente o insetticida. L'uso di questi materiali o il contatto prolungato con materiale gommoso o vinilico può causare danni alla superficie del proiettore e alla scocca.

Pulizia della parte esterna del proiettore

Prima di pulire la parte esterna, spegnere il proiettore utilizzando la procedura di spegnimento appropriata descritta in "Spegnimento del proiettore" nella pagina 40, quindi scollegare il cavo di alimentazione.

- Per rimuovere lo sporco o la polvere, utilizzare un panno morbido che non lascia residui.
- Per rimuovere lo sporco più resistente o eventuali macchie, inumidire un panno morbido con acqua e del detergente a PH neutro e passarlo sulle parti esterne.

⚠ Non utilizzare mai cera, alcol, benzene, solventi o altri detergenti chimici, poiché potrebbero danneggiare il proiettore.

Conservazione del proiettore

Se si prevede di non utilizzare il proiettore per un periodo di tempo prolungato, conservarlo secondo le istruzioni riportate di seguito:

- Assicurarsi che la temperatura e l'umidità del luogo di conservazione rientrino nei limiti indicati per il proiettore. Per informazioni su tali limiti, vedere "Specifiche tecniche" nella pagina 60 o contattare il rivenditore.
- Ritrarre i piedini di regolazione.
- Rimuovere la batteria dal telecomando.
- Riporre il proiettore nella confezione originale o in una confezione analoga.

Trasporto del proiettore

Si raccomanda di spedire il proiettore riponendolo nella confezione originale o in una analoga.

Informazioni sulla lampada

Conoscere le ore di utilizzo della lampada

Quando il proiettore è in funzione, il tempo di utilizzo della lampada espresso in ore viene calcolato automaticamente dal timer incorporato.

Per ulteriori informazioni vedere "Impostare Modalità Lampada su Risparmio" nella modalità **Risparmio**.

Per visualizzare le informazioni sulle ore di utilizzo della lampada:

1. Premere **MENU/EXIT** quindi premere ◀/▶ per evidenziare il menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata**.
2. Premere ▼ per evidenziare **Impostazioni lampada** e premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**.
3. Nel menu verranno visualizzate le informazioni su **Ore equivalente lampada**.
4. Per uscire da menu, premere **MENU/EXIT**.

È anche possibile visualizzare queste impostazioni nel menu **INFORMAZIONI**.

Prolungare la vita della lampada

La lampada di proiezione è un oggetto di consumo che di norma ha una autonomia di 3000-4000 ore. Per rendere più lunga la durata della lampada, è possibile eseguire le seguenti impostazioni all'interno del menu OSD.

- **Impostare Modalità Lampada su Risparmio**

Tramite la modalità **Risparmio** è possibile ridurre il rumore di sistema e il consumo energetico del 30%. Se si seleziona la modalità **Risparmio**, il livello di luminosità sarà inferiore e le immagini proiettate risulteranno più scure.

Impostando il proiettore in modalità **Risparmio** è possibile prolungare la durata di funzionamento della lampada. Per impostare la modalità **Risparmio**, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostazioni lampada** > **Modalità Lampada** e premere ◀/▶.

Modalità Lampada	Descrizione
Normale	Luminosità lampada 100%
Risparmio	Consente di risparmiare fino al 30% del consumo energetico della lampada

- **Impostazioni Auto spegnimento**

Questa funzione consente di spegnere automaticamente il proiettore se non si rileva alcun segnale di input dopo un intervallo di tempo prestabilito per evitare il consumo della lampada.

Per impostare **Auto spegnimento**, andare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Di base** > **Impostazioni di funzionamento** > **Auto spegnimento** e premere ◀/▶. È possibile impostare un intervallo compreso tra 5 e 30 minuti, con incrementi di 5 secondi. Se gli intervalli di tempo predefiniti non sono disponibili per la personalizzazione, selezionare **Disattiva**. Il proiettore non effettuerà lo spegnimento automatico per un dato intervallo di tempo.

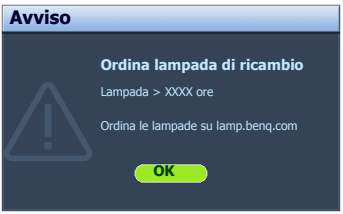
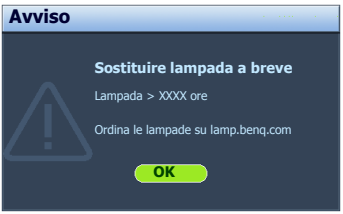
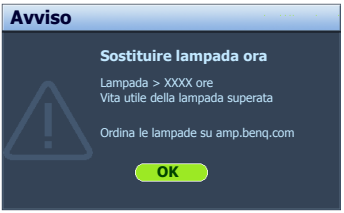
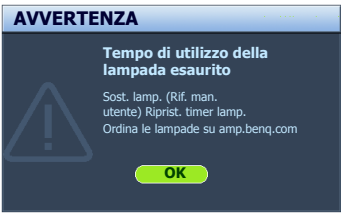
Sostituzione della lampada

Quando l'**LAMP (indicatore della lampada)** si illumina in rosso o viene visualizzato un messaggio nel quale viene richiesto di sostituire la lampada, provvedere alla sostituzione o contattare il rivenditore. L'uso di una lampada usurata può causare malfunzionamenti e, in alcuni casi, rischi di esplosione della lampada stessa.

Andare su http://lamp.benq.com per la sostituzione della lampada.

LAMP (Spia lampada) e **TEMP (Spia temperatura)** si illuminano se la lampada diviene troppo calda. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per 45 minuti. Se quando viene riattivata l'alimentazione, l'indicatore Lamp o quello Temp si riaccende, rivolgersi al locale rivenditore. Per ulteriori informazioni, vedere "Indicatori" nella pagina 58.

I seguenti messaggi di avviso indicano che è necessario sostituire la lampada.

Stato	Messaggio
Installare una nuova lampada per prestazioni ottimali. Se il proiettore funziona generalmente in modalità **Risparmio** selezionata (vedere "Conoscere le ore di utilizzo della lampada" nella pagina 53), è possibile continuare a utilizzare il proiettore finché non viene visualizzato il messaggio di avviso relativo al funzionamento per un'altra ora. Premere **MODE/ENTER** per chiudere il messaggio.	
A questo punto è necessario sostituire la lampada. La lampada è un oggetto di consumo. La luminosità della lampada diminuisce con l'uso. Si tratta di una condizione normale. È possibile sostituire la lampada in qualsiasi momento si noti una notevole diminuzione del livello di luminosità. Premere **MODE/ENTER** per chiudere il messaggio.	 
È NECESSARIO sostituire la lampada prima di poter utilizzare il proiettore normalmente. Premere **MODE/ENTER** per chiudere il messaggio.	

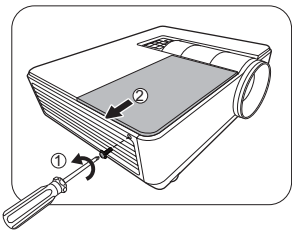
I numeri "XXXX" presenti nel messaggio precedente variano in relazione ai diversi modelli.

Sostituzione della lampada

- Per ridurre il rischio di scossa elettrica, spegnere sempre il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione prima di cambiare la lampada.
- Per evitare gravi ustioni, lasciare raffreddare il proiettore per almeno 45 minuti prima di sostituire la lampada.
- Per ridurre il rischio di lesioni alle dita e di danni ai componenti interni, rimuovere con attenzione i frammenti della lampada in caso di rottura.
- Per evitare lesioni alle mani e/o non compromettere la qualità dell'immagine, non toccare lo scomparto vuoto della lampada dopo averla rimossa.
- Questa lampada contiene mercurio. Per lo smaltimento della lampada, consultare le normative locali relative allo smaltimento di rifiuti pericolosi.
- Perché il proiettore assicuri prestazioni ottimali, si raccomanda di acquista una lampada per proiettori certificata per effettuare la sostituzione.
- Se la sostituzione della lampada viene eseguita quando il proiettore è montato capovolto sul soffitto, assicurarsi che non ci sia nessuno al di sotto della lampada per evitare possibili lesioni e danni agli occhi causati dalla lampada rotta.
- Assicurare una corretta ventilazione durante la gestione delle lampade danneggiate. Si consiglia di usare maschere antigas, lenti di protezione, occhiali o maschere e indossare indumenti protettivi come ad esempio i guanti.

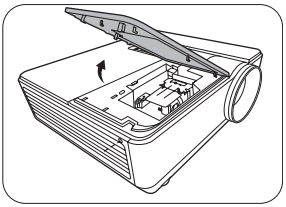
1. Spegnere il proiettore e scollegarlo dalla presa di corrente. Se la lampada è calda, attendere circa 45 minuti per il raffreddamento per evitare di scottarsi.

2. Allentare la vite che fissa il coperchio della lampada sul lato del proiettore fino ad allentare il coperchio.

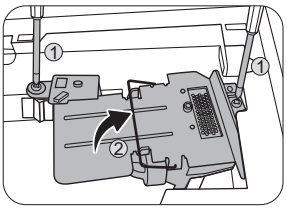


3. Rimuovere il coperchio della lampada dal proiettore.

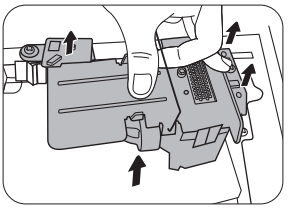
- Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato rimosso.
- Non mettete le dita fra la lampada e il proiettore. Gli spigoli taglienti all'interno del proiettore possono causare lesioni.



4. Allentare le viti di fissaggio del coperchio della lampada.
5. Sollevare la maniglia per posizionare il proiettore verticalmente.

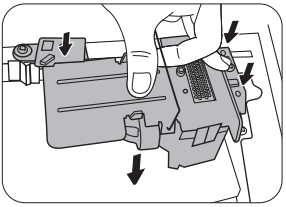


6. Utilizzare la maniglia per estrarre lentamente la lampada dal proiettore.

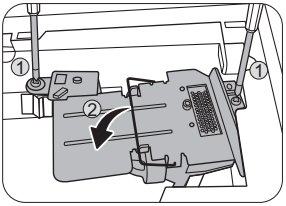


- Se la lampada viene estratta troppo velocemente, potrebbe rompersi e i frammenti di vetro potrebbero finire nel proiettore.
- Posizionare la lampada lontano dall'acqua, da materiali infiammabili e tenerla fuori dalla portata dei bambini.
- Non introdurre le mani nel proiettore dopo l'estrazione della lampada. Non toccare i componenti ottici interni onde evitare disomogeneità nei colori ed eventuali distorsioni delle immagini proiettate.

7. Posizionare la nuova lampada come mostrato in figura.

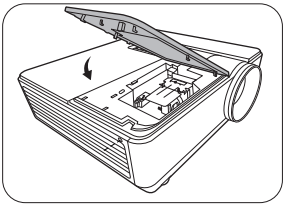


8. Stringere le viti di fissaggio per fissare la lampada.
9. Assicurarsi che la maniglia sia in posizione perfettamente piana e ben fissata.

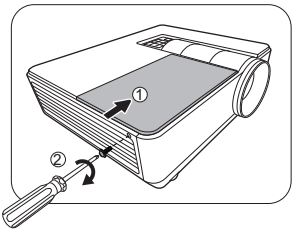


- La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.
- Non stringere eccessivamente la vite.

10. Sostituire il coperchio della lampada sul proiettore.



11. Stringere la vite di fissaggio del coperchio della lampada.



- La vite allentata potrebbe rendere instabile il collegamento, con conseguente malfunzionamento del sistema.
- Non stringere eccessivamente la vite.

12. Collegare l'alimentazione e accendere il proiettore.

Non accendere il proiettore se il coperchio della lampada è stato rimosso.

Ripristino del timer della lampada

13. Dopo la visualizzazione della schermata di avvio contenente il logo, aprire il menu OSD (On-Screen Display). Passare al menu **CONFIGURAZ. SISTEMA: Avanzata** > **Impostazioni lampada**. Premere **MODE/ENTER**. Viene visualizzata la pagina **Impostazioni lampada**. Evidenziare **Ripristina timer lampada**. Viene visualizzato un messaggio di avviso con la richiesta di ripristinare il timer della lampada. Evidenziare **Ripristina** e premere **MODE/ENTER**. Il timer della lampada viene ripristinato su "0".

⚠ Per evitare danni alla lampada, eseguire questa operazione solo in caso di sostituzione.

Indicatori

Luce			Stato e descrizione
POWER	TEMP	LAMP	
Eventi relativi all'alimentazione			
Arancione	**Off**	**Off**	Modalità standby
Verde Lampeggiante	**Off**	**Off**	Accensione
Verde	**Off**	**Off**	Funzionamento normale
Arancione Lampeggiante	**Off**	**Off**	Spegnimento con raffreddamento normale
Rosso	**Off**	**Off**	Download
Eventi relativi alla lampada			
Off	**Off**	**Rosso**	Errore lampada durante il normale funzionamento
Off	**Off**	**Rosso Lampeg-giante**	La lampada non è accesa
Eventi relativi alla temperatura			
Rosso	**Rosso**	**Off**	Errore ventola 1 (la velocità effettiva della ventola è pari a ±25% al di sopra della velocità desiderata)
Rosso	**Rosso Lampeggiante**	**Off**	Errore ventola 2 (la velocità effettiva della ventola è pari a ±25% al di sopra della velocità desiderata)
Rosso	**Verde**	**Off**	Errore ventola 3 (la velocità effettiva della ventola è pari a ±25% al di sopra della velocità desiderata)
Rosso	**Verde Lampeggiante**	**Off**	Errore ventola 4 (la velocità effettiva della ventola è pari a ±25% al di sopra della velocità desiderata)
Rosso Lampeggiante	**Rosso**	**Off**	Errore ventola 5 (la velocità effettiva della ventola è pari a ±25% al di sopra della velocità desiderata)
Rosso Lampeggiante	**Rosso Lampeggiante**	**Off**	Errore ventola 6 (la velocità effettiva della ventola è pari a ±25% al di sopra della velocità desiderata)
Verde	**Rosso**	**Off**	Errore temperatura 1 (temperatura oltre il limite)
Verde	**Rosso Lampeggiante**	**Off**	Errore apertura sensore di temperatura 1
Verde	**Verde**	**Off**	Errore corto sensore di temperatura 1
Verde	**Verde Lampeggiante**	**Off**	Errore connessione temperatura IC #1 I2C

Risoluzione dei problemi

ⓘ Il proiettore non si accende.

Causa	Rimedio
Il proiettore non riceve alimentazione dall'apposito cavo.	Inserire il cavo di alimentazione nel jack alimentazione CA sul proiettore e nella presa di alimentazione. Se la presa di alimentazione è dotata di un interruttore, verificare che questo si trovi nella posizione di accensione.
Si è tentato di accendere il proiettore durante il processo di raffreddamento.	Attendere il completamento del processo di raffreddamento.

ⓘ Nessuna immagine

Causa	Rimedio
La sorgente video non è accesa o non è collegata correttamente.	Accendere la sorgente video e verificare che il cavo di segnale sia collegato correttamente.
Il proiettore non è collegato correttamente al dispositivo del segnale di input.	Controllare il collegamento.
Il segnale di input non è stato selezionato correttamente.	Selezionare il segnale di input corretto utilizzando il tasto **SOURCE** sul proiettore o sul telecomando.
Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto.	Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.

ⓘ Immagine sfuocata

Causa	Rimedio
La messa a fuoco dell'obiettivo di proiezione non è corretta.	Regolare la messa a fuoco dell'obiettivo mediante l'anello di messa a fuoco.
Il proiettore e lo schermo non sono allineati correttamente.	Regolare l'angolo di proiezione, la direzione e l'altezza del proiettore se necessario.
Il coperchio dell'obiettivo non è stato tolto.	Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.

ⓘ Il telecomando non funziona

Causa	Rimedio
La batteria è esaurita.	Sostituire con batteria nuova.
Un ostacolo è frapposto tra il telecomando e il proiettore.	Rimuovere l'ostacolo.
La distanza dal proiettore è eccessiva.	Non posizionarsi a più di 8 metri (26 piedi) dal proiettore.

ⓘ La password non è corretta

Causa	Rimedio
La password è stata dimenticata.	Per ulteriori informazioni, vedere "Procedura di richiamo della password" nella pagina 26.

Specifiche tecniche

Specifiche del proiettore

(☞) Tutte le specifiche sono soggette a modifiche senza preavviso.

Parte ottica

Risoluzione
1024 x 768 XGA

Sistema di visualizzazione
1-CHIP DMD

Numero/F dell'obiettivo
F = 2,1-2,63, f = 21,70-34,94 mm

Lampada
Lampada da 350 W

Parte elettrica

Alimentazione
CA 100–240V, 5 A, 50-60 Hz (Automatico)

Consumo energetico
525 W (massimo); < 0,5 W (standby)

Parte meccanica

Peso
Peso lordo: 8,5 Kg (18,7 lbs)
Peso netto: 6,2 Kg (13,7 lbs)

Terminali aoutput

Uscita RGB
D-Sub da 15-pin (femmina) x 1

Altoparlante
(Stereo) 10 watt x 2

Uscita segnale audio
Jack audio per PC x 1

Controllo

Controllo seriale RS-232
9 pin x 1

Ricevitore infrarossi x 2

Controllo Lan
RJ45 x 1

Trigger 12V x 1 (Massimo 1A)

Terminali di input

Input da computer
Input RGB
D-Sub da 15-pin (femmina) x 2

Input da segnale video
S-VIDEO
Porta mini DIN a 4 pin x 1
VIDEO
Jack RCA x 1
Input segnale SD/HDTV
Jack RCA analogico – component x 3
Digitale - HDMI x 2

Input segnale audio
Audio in
Jack audio RCA (L/R) x 2
Jack audio per PC x 1
Microfono x 1

Porte USB (Type-A x 2; Mini-B x 1)

(☞) Il dongle WiFi e la fotocamera documenti BenQ sono supportate dalle porte USB di tipo A.

Requisiti ambientali

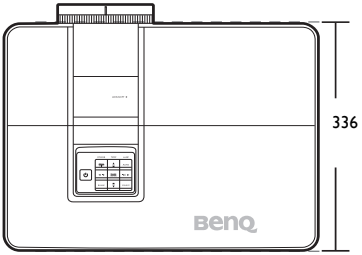
Temperatura operativa
0°C–40°C sul livello del mare

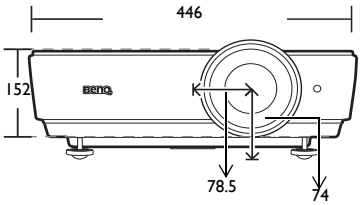
Umidità relativa operativa
10%–90% (senza condensa)

Altitudine operativa
0–1499 m a 0°C–35°C
1500–3000 m a 0°C–30°C (con Modalità altitudine elevata)

Dimensioni

446 mm (L) x 152 mm (A) x 336 mm (P)

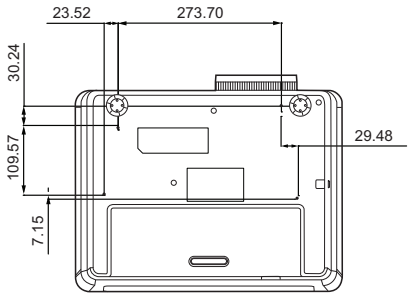


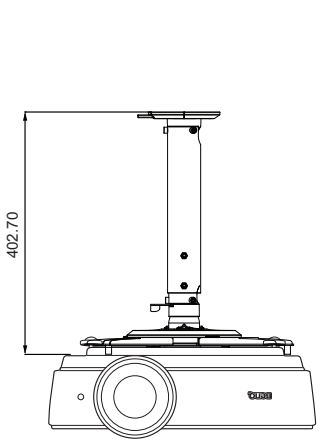


Installazione a soffitto

Vite per montaggio a soffitto: M4
(Max. L = 25 mm; Min. L= 20 mm)

Unità: mm





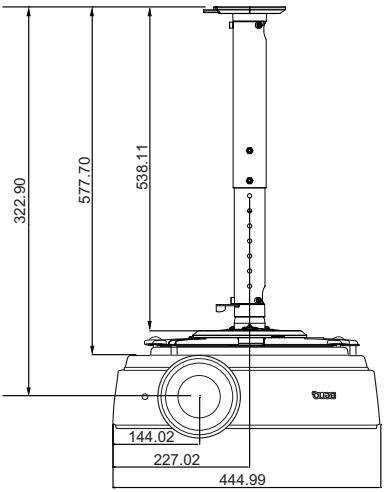


Tabella dei tempi

Frequenze supportate per ingressi PC

Risoluzione	Modalità	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108,000
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,5
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680x1050_60***	59,954	65,29	146,25
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000

- *Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi**, **In alto-In basso** e **Affiancato**.
  Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi.
  ***Timing supportato per segnale 3D con formato **In alto-In basso** e **Affiancato**.

- Le impostazioni temporali mostrate in precedenza potrebbero non essere supportate a causa del file EDID e le limitazioni della scheda grafica VGA. È possibile che alcune impostazioni temporali non possano essere scelte.

Intervallo supportato per ingresso HDMI (HDCP)

Risoluzione	Modalità	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680x1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

- *Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi**, **In alto-In basso** e **Affiancato**.
  Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi.
  ***Timing supportato per segnale 3D con formato **In alto-In basso** e **Affiancato**.

- Le impostazioni temporali mostrate in precedenza potrebbero non essere supportate a causa del file EDID e le limitazioni della scheda grafica VGA. È possibile che alcune impostazioni temporali non possano essere scelte.

Frequenza	Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)	Commento
480i*	720 x 480	59,94	15,73	27	Solo HDMI
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Solo HDMI
576i	720 x 576	50	15,63	27	HDMI/DVI
576p	720 x 576	50	31,25	27	HDMI/DVI
720/50p**	1280 x 720	50	37,5	74,25	HDMI/DVI
720/60p**	1280 x 720	60	45,00	74,25	HDMI/DVI
1080/50i***	1920 x 1080	50	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/60i***	1920 x 1080	60	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/24P**	1920 x 1080	24	27	74,25	HDMI/DVI
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	HDMI/DVI
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	HDMI/DVI

*Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi**.
Timing supportato per segnale 3D con formato **In alto-In basso e **Frame Packing**.
***Timing supportato per segnale 3D con formato **Affiancato**.

Frequenze supportate per input Component-YPbPr

Frequenza	Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza pixel (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	13,5
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

- *Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi**.

- La visualizzazione di un segnale 1080i(1125i)@60Hz o 1080i(1125i)@50Hz può causare una leggera vibrazione dell'immagine.

Intervallo supportato per input Video e S-Video

Modalità video	Frequenza orizzontale (kHz)	Frequenza verticale (Hz)	Frequenza sub-portante per il colore (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 o 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4,43	15,73	60	4,43

☞ *Timing supportato per segnale 3D con formato **Seq. fotogrammi**.

Garanzia e informazioni sul copyright

Garanzia limitata

BenQ garantisce questo prodotto contro qualsiasi difetto nei materiali e nella lavorazione, in condizioni normali di utilizzo e di conservazione.

Ad ogni richiesta di applicazione della garanzia, sarà necessario allegare una prova della data di acquisto. Nel caso questo prodotto si riveli difettoso entro il periodo coperto da garanzia, l'unico obbligo di BenQ e il rimedio esclusivo per l'utente sarà la sostituzione delle eventuali parti difettose (manodopera inclusa). Per ottenere assistenza in garanzia, avvisare immediatamente del difetto il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

Importante: la garanzia di cui sopra sarà invalida in caso di utilizzo del prodotto diversamente da quanto indicato nelle istruzioni di BenQ, in particolar modo l'umidità ambientale deve essere compresa tra 10% e 90%, la temperatura tra 0°C e 35°C, l'altitudine deve essere inferiore a 4920 piedi ed è necessario evitare l'uso del proiettore in un ambiente polveroso. Oltre ai diritti legali specifici stabiliti dalla presente garanzia, l'utente può godere di altri diritti concessi dalla giurisdizione di appartenenza.

Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2013 di BenQ Corporation. Tutti i diritti riservati. È severamente vietato riprodurre, trasmettere, trascrivere, memorizzare in un sistema di recupero o tradurre in qualsiasi lingua o linguaggio parti della presente pubblicazione, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta da parte di BenQ Corporation.

Limitazione di responsabilità

BenQ Corporation non si assume alcuna responsabilità, esplicita o implicita, in merito al contenuto della presente pubblicazione e nega qualsiasi garanzia di commerciabilità o di utilizzo per scopi specifici. BenQ Corporation si riserva inoltre il diritto di rivedere la presente pubblicazione e di apportare di volta in volta modifiche alle informazioni ivi contenute senza l'obbligo di notificare ad alcuno tali operazioni.

*DLP, Digital Micromirror Device e DMD sono marchi di Texas Instruments. Altri diritti di copyright appartengono alle rispettive aziende od organizzazioni.

Brevetti

Questo proiettore BenQ è coperto dai seguenti brevetti:

Brevetti USA 6.837.608; 7.275.834; 7.181.318. Brevetti TW 202690; 205470; I228635; I259932.

Brevetti Cina (中国发明专利) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

è un marchio di SRS Labs, Inc. La tecnologia WOW HD è integrata e concessa in licenza da SRS Labs, Inc.

WOW HD™ migliora sensibilmente la qualità di riproduzione dell'audio, offrendo un'esperienza di dinamica di intrattenimento 3D con bassi ricchi e profondi e un'elevata trasparenza per dettagli più nitidi.